STAR CITIZEN: WIRD DAS EPOS JEMALS FERTIG?

Auf 6 Seiten: Wir beleuchten den Entwicklungsprozess des polarisierenden Mega-Projekts



EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

DUNGEONS 2



Ein Muss für Fans von Dungeon Keeper: Errichtet fiese Verliese voller Fallen, heuert eine schlagkräftige Monstertruppe an und terrorisiert eure Feinde!

Steam-Preis vom 08.02.2017: ca. 30 Euro!

JAPAN-ROLLENSPIELE EROBERN DEN PC

Großes Special: Wir stellen euch die wichtigsten Titel des aktuellen JRPG-Trends vor.

AUSBLICK 2017: 33 GEHEIMTIPPS

Special auf 9 Seiten: Diese Spiele dürft ihr auf keinen Fall verpassen!

MASS EFFECT ANDROMEDA

Auf 8 Seiten: Story, Charaktere, Hintergrund-Infos, Missionen, Collector's Edition, Skillsystem – alles, was ihr vor dem Start über das Rollenspiel wissen müsst

GHOST RECON: WILDLANDS

Finaler Check vor dem Release: Grafik, Gameplay, Langzeitmotivation – wir sagen, was schon gut ist und was Ubisoft noch verbessern muss!



AUSGABE 295
03/17 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Zwischen Blockbustern und Indie-Geheimtipps

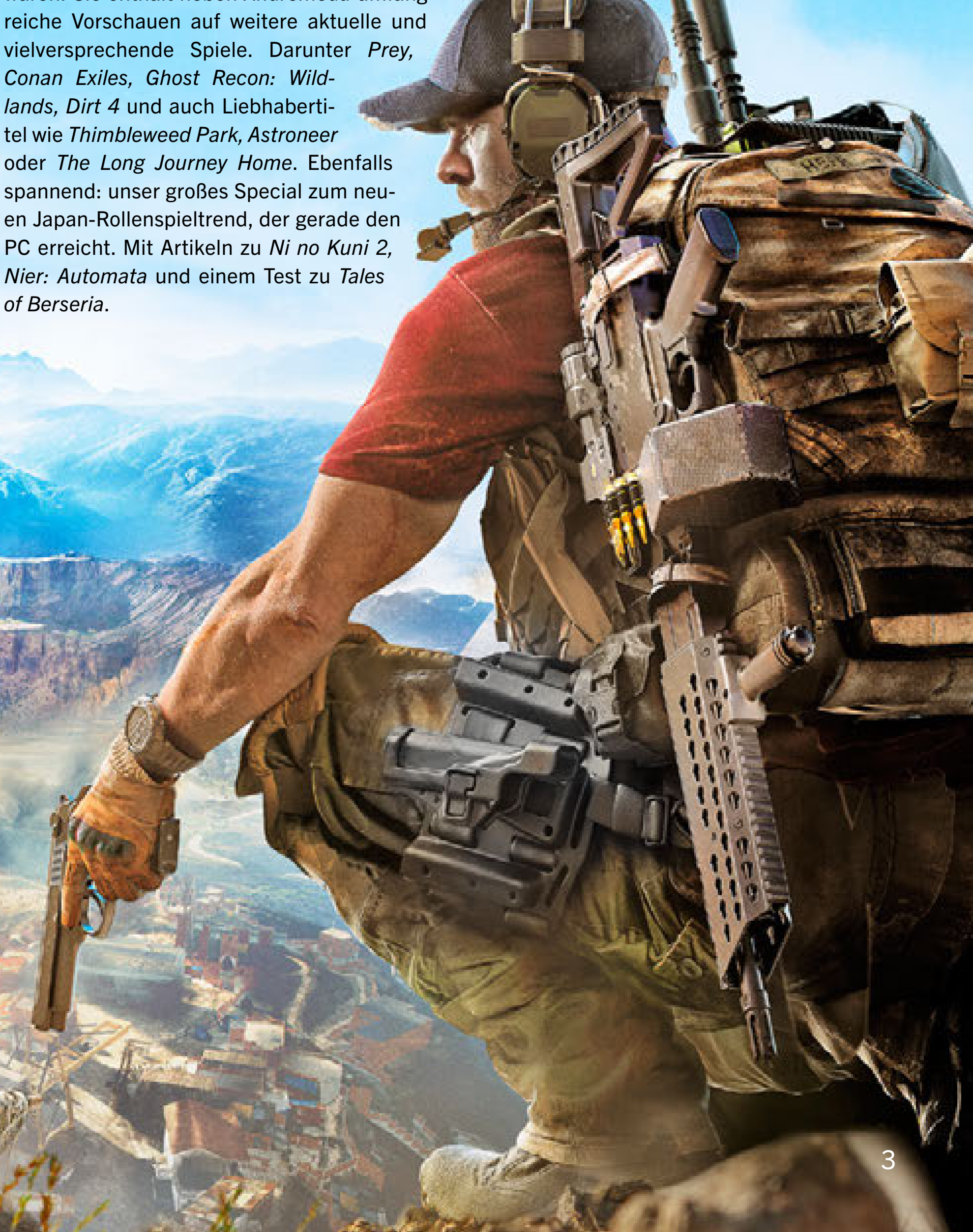

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Was spiele ich kommenden Herbst und Winter? Selten war diese Frage so schwer zu beantworten wie in diesem Jahr. Vor zwei Ausgaben habe ich diesen Umstand im Editorial schon einmal thematisiert und seitdem hat sich nur wenig Neues ergeben. Die großen Hersteller (zum Beispiel Bethesda, Ubisoft, Electronic Arts oder Square Enix) halten sich immer noch sehr bedeckt und wenn unsere Infos korrekt sind, wird es vor der E3-Messe auch nicht allzu viele große Ankündigungen geben. Ein Grund mehr, auch mal abseits der durch zahllose Fortsetzungen ausgetretenen Blockbuster-Pfade auf Spurensuche zu gehen. Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe die wichtigsten Indie-Titel des letzten Jahres vorgestellt haben, wagen wir diesmal den Ausblick auf die Geheimtipps 2017. Die Redaktion hat für euch 33 potenzielle Überraschungs-Hits ausgegraben, die ihr unbedingt auf dem Schirm haben solltet. So könnt ihr zumindest die oft lange Wartezeit auf vermeintliche Top-Titel großer Publisher etwas verkürzen.

Uns ist im Prinzip egal, von wem ein gutes Spiel kommt, wir haben die *Limbos* und *Banner Sagas* dieser Welt genauso gern wie ein neues *Battlefield* oder den vierten Teil der *Mass Effect*-Rollenspielsaga. Womit wir bei der Titelstory und den Themen dieser Ausgabe wären: Sie enthält neben *Andromeda* umfangreiche Vorschauen auf weitere aktuelle und vielversprechende Spiele. Darunter *Prey, Conan Exiles, Ghost Recon: Wildlands, Dirt 4* und auch Liebhabertitel wie *Thimbleweed Park, Astroneer* oder *The Long Journey Home*. Ebenfalls spannend: unser großes Special zum neuen Japan-Rollenspieltrend, der gerade den PC erreicht. Mit Artikeln zu *Ni no Kuni 2, Nier: Automata* und einem Test zu *Tales of Berseria*.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe eures Lieblings-PC-Magazins wünschen

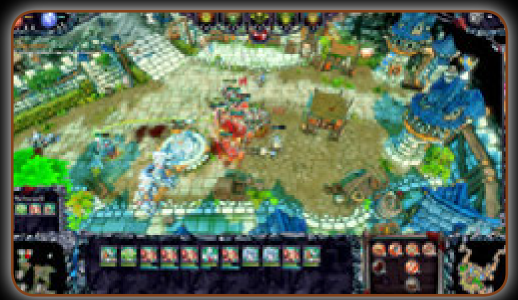
Wolfgang und das PC-Games-Team



… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD





DUNGEONS 2

Der Dungeon Lord ist zurück! Auf seinem unaufhaltsamen Rachefeldzug schart der dunkle Herrscher in *Dungeons 2* zahlreiche neue Monster aus allen Ecken der Unterwelt um sich und wagt sogar den Schritt an die Oberwelt! Errichtet einzigartige Dungeons, rekrutiert eine Armee furchterregender Kreaturen, übernehmt die Kontrolle über zwei abwechslungsreiche Fraktionen (die kampflustige Horde und die bösartigen Dämonen), verteidigt euer Reich gegen Eindringlinge und zerstört die Städte der Menschen! Erlebt eine umfangreiche Kampagne inklusive einer spannenden Geschichte, gespickt mit zahlreichen Anspielungen auf diverse Fantasy-Bücher, Filme und Serien. Im Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler dürft ihr euch in vier verschiedenen Spielmodi mit anderen Dungeon Lords über LAN oder Internet messen!

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Für die Installation ist eine aktive Online-Verbindung und ein aktiver, kostenloser Account bei Kalypso nötig. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet der Kalypso-Launcher automatisch und fordert euch auf, euren persönlichen Key einzugeben. Nach der Installation lädt der Launcher drei weitere Updates mit ca. 2 GB an zusätzlichen Daten herunter. Möglicherweise müsst ihr euren Key noch ein weiteres Mal eingeben, damit auch wirklich alle Updates installiert werden.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7, 3,0 GHz Dual Core CPU, 3 GB RAM, Geforce GT440 / Radeon HD 7750

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Spannende Einzelspielerkampagne mit 10 Missionen
- Zwei spielbare Fraktionen
- 26 einzigartige Kreaturen, die ihr befehligen dürft
- Kombiniert Unterwelt-Managerspielelemente à la *Dungeon Keeper* mit klassischem Echtzeitstrategie-Gameplay an der Oberfläche
- Viele verschiedene Heldentypen, die sich euch in den Weg stellen
- Witzige Unterwelt-Räumlichkeiten
- Volle Kontrolle über alle Kreaturen mit der Hand des Meisters
- Heft-DVD-Fassung enthält kostenlosen DLC „A Clash of Pumpkins"
- Drei weitere (kostenpflichtige und nicht in unserer Vollversion enthaltene) DLCs bieten viele neue Inhalte und Langzeitmotivation
- Vier kompetitive Mehrspielermodi für bis zu vier Spieler – über Internet oder LAN spielbar
- USK-Freigabe: ab 12 Jahren

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Dungeons 2

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- Ladykiller in a Bind: Das unzensierte Erotikspiel auf Steam
- Mass Effect: Andromeda – Traileranalyse
- Conan Exiles – Spieleinstieg im Let's Play
- Conan Exiles – Charaktereditor

VIDEOS (TEST)
- Halo Wars: Definitive Edition
- Dead Rising 4

VIDEOS (VORSCHAU)
- Assassin's Creed: Empire – Unsere Wünsche
- Astroneer



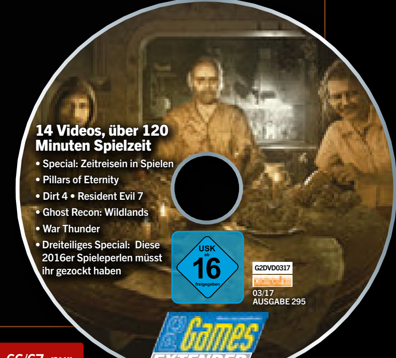
INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- PC-Spieleperlen 2016: Indie-Hits, Überraschungserfolge und Geheimtipps – Dreiteiliges Special
- Resident Evil – der erste DLC
- Ekelspiele: Diese Titel werden euch 2017 den Magen umdrehen
- Geheime Spiele-Ankündigungen 2017
- Zeitreisen in Spielen
- Sundered: Pre-Alpha-Version angespielt
- War Thunder: Release-Version im Let's Play

VIDEOS (VORSCHAU)
- Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
- Dirt 4
- Mr. Shifty
- Pillars of Eternity 2

VIDEOS (TEST)
- Resident Evil 7

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Dungeons 2* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.


expert
Mit den besten Empfehlungen
50 JAHRE
BESTER
SERVICE
VOM EXPERTEN!
50 JAHRE expert IN EUROPA
Lenovo
2 in 1 Notebook
YOGA 710-14IKB Silber
• 2x USB 3.0, Micro-HDMI™
• 4-in-1-Lesegerät für Speicherkarten
• Wi-Fi 2 x 2 ac, Bluetooth® 4.1
• Windows 10 Home (64 bit)
Art.Nr.: 17010036543
Full-HD DISPLAY 35,6 cm (14 Zoll)
intel CORE i5 7th Gen
Intel® Core™ i5-7200U Prozessor (3MB Cache, bis zu 3.10 GHz)
Nvidia™ GeForce 940MX - 2 GB
8 GB DDR4 Arbeitsspeicher
Touch
Steuern Sie Ihr Gerät, wie Sie es bevorzugen – mit Touch, Stift oder Sprache.
Windows Hello
Noch nie war das Anmelden so einfach – Ihr Fingerabdruck oder ein Blick genügt.
FPO Defender
Ultraschnelle 512 GB SSD-Platte!
999.-
YOGA

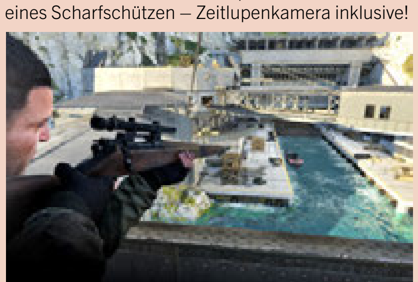
INHALT 03/17

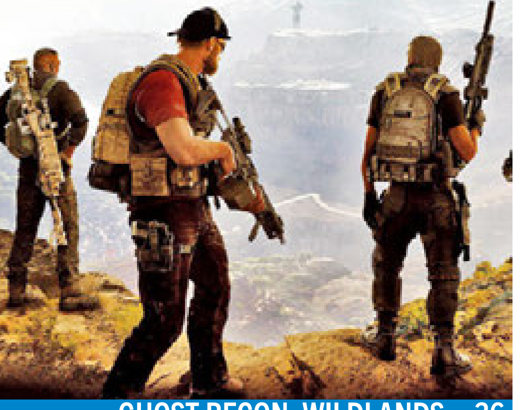
Nur noch wenige Wochen dauert es, bis wir wieder ins *Mass Effect*-Universum aufbrechen – ohne Shepard, dafür mit vielen neuen Tugenden.

AKTUELL



TEST







GHOST RECON: WILDLANDS 36

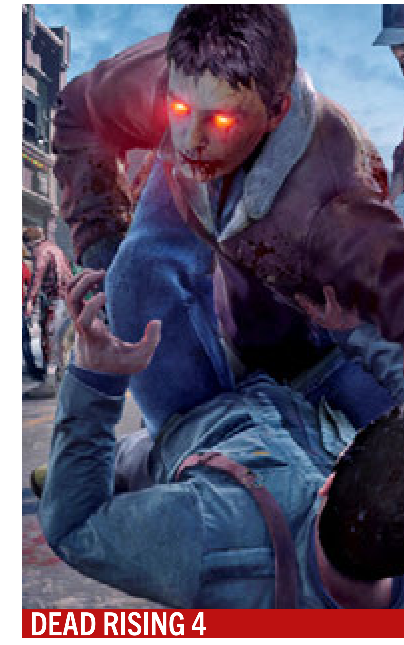


CONAN EXILES 54



Der Horror ist wieder zurück – und wir sagen euch nicht nur, wie gut es sich mit *Resi 7* gruselt, sondern auch, wie der Titel bei euch besser läuft.

RESIDENT EVIL 7 74



DEAD RISING 4 68

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Weiß nicht:
Was er von der Entwicklung der Spielemesse E3 in Los Angeles halten soll. Ob das wirklich eine gute Idee ist, dass daraus eine Publikumsmesse wird?

Freut sich:
Auf die Nintendo Switch und ganz besonders *Zelda: Breath of the Wild*. Bin gespannt, was Nintendo dafür noch in Entwicklung hat.

War leider:
Nicht im Büro, als Adventure-Legende Ron Gilbert wegen seines neuen Babys *Thimbleweed Park* zu Besuch war.

Plant:
Gerade Specials für die PC Games 10/17, die 25-Jahre-Jubiläumsausgabe.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Spielt derzeit:
Resident Evil 7, *Solitairica* (Roguelike-Rollenspiel-*Solitaire* – sensationell!) und mal wieder *The Division* (!)

Hat einen Man Crush:
Auf Timothy Olyphant. Der war nicht nur in *Justified* (der besten Serie der letzten Jahre, das ist wissenschaftlich erwiesen) großartig, sondern glänzt auch in *Santa Clarita Diet*. Kurzweiliger Zombie-Klamauk mit bissigem (hah!) Humor.

Bereitet sich vor:
Die Oscar-Verleihung steht an, wie üblich gibt's noch viele Filme nachzuholen. Aktuelle Favoriten: *Hell or High Water* und *The Lobster*!

Kickstartert mal wieder:
Sunless Skies! Dieses Sequel braucht die Welt!

SASCHA LOHMÜLLER
Leitender Redakteur Print

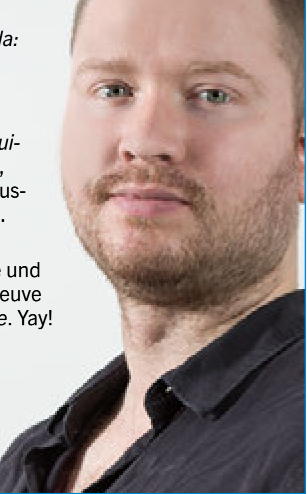
Spielt aktuell viel zu viel:
Conan Exiles, *WoW* und *Everquest Project 1999*. Ich habe doch keine Zeit!

Freut sich schon tierisch:
Auf die hoffentlich in diesem Jahr startende Presse-Alpha/Beta von *Pantheon: Rise of the Fallen*. Bittekeinzweitesvanguard. Bittekeinzweitesvanguard. Bittekeinzweitesvanguard …

Fieberte:
Bis in die frühen Morgenstunden mit den Atlanta Falcons – aber hat ja leider nicht gereicht. Trotzdem toller Super Bowl. Nächstes Jahr dann bitte mit den Saints oder Vikings.

Hat jetzt endlich:
Auch einen NES Classic Mini. Bisherige Bilanz: fünf Stunden *Dr. Mario*. Filthy casual!

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Reibt sich für März kräftig die Hände:
Horizon: Zero Dawn, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* und vor allem *Mass Effect: Andromeda*: Das wird ein Fest!

Zuletzt gespielt:
Halo Wars, *Halo Wars 2*, *Dragon Age: Inquisition*, *Alien Shooter TD*, *Limbo* (Android), *C&C 3*. *Resi 7* habe ich nur 20 Minuten ausgehalten – geil, aber zu gruselig für mich.

Freut sich riesig:
Auf die finale Staffel *Twin Peaks*, Kaffee und Kuchen stehen bereit. Und Denis Villeneuve übernimmt die Neuverfilmung von *Dune*. Yay!

Zuletzt gesehen:
The Expanse. Klasse Sci-Fi-Serie!

Ist sich ziemlich sicher:
Dass seine PS4 bald einfach in Flammen aufgeht. Der Lüfter ist SO laut!

PETER BATHGE
Redakteur



Lässt die Finger von:
Resident Evil 7. Kurz angespielt, mir fast in die Hose gemacht und entschieden, dass ich keine Lust darauf habe, nach dem Durchspielen eine Woche lang beim Einschlafen das Licht anzulassen.

Hätte gerne:
Die Nummer des Friseurs der Helden aus *Mass Effect: Andromeda*. Die menschlichen Charaktere sind so perfekt geföhnt, als wären sie von einem *Twilight*-Filmset ausgebüxt.

Ist im siebten Rollenspiel-Himmel:
Die Finanzierung von *The Banner Saga 3* ist gesichert, *Pillars of Eternity 2* kommt nächstes Jahr und aktuell fasziniert mich die abgefahrene Welt von *Torment: Tides of Numenera*.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Freut sich wie ein Berserker:
Auf *For Honor*. Die herausfordernden Schwertkämpfe haben mir bereits in der Beta-Phase viel Spaß gemacht – jetzt bin ich gespannt auf das fertige Spiel!

Hat passend dazu:
Den PC aufgerüstet. Zwar ein wenig unfreiwillig, weil die alte Grafikkarte für Abstürze sorgte, aber nun ist der Rechner wieder für die nächsten zwei Jahre fit.

Denkt über Treue nach:
Denn durch den Test von *War Thunder* habe ich mich wieder für die anderen Panzerschlachten begeistern lassen. *World of Tanks* bleibt trotzdem auf der Festplatte.

Liest wieder:
Die *Master and Commander*-Romanreihe – toll!

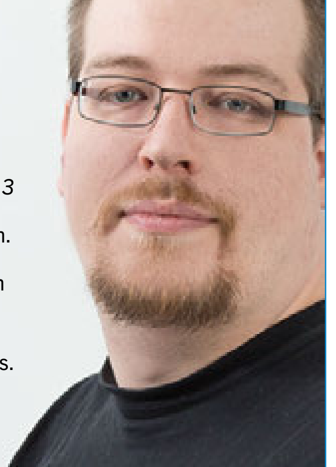
MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Mass Effect 2, *Mass Effect 3*.

Spielt derzeit:
Bioshock Infinite im 1999-Modus, *WRC 5* und *Little Big Planet 3* (PS4).

Fragt sich:
Nachdem er mal wieder *Mass Effect 3* durchgespielt hat, wie so viele Leute ernsthaft Teil 2 als besser empfinden. Über das Ende von Teil 3 kann man sicher streiten, aber der Rest ist dem Vorgänger in allem überlegen.

Freut sich derzeit:
Unheimlich auf das Ende des Monats. Dann steht mit *Horizon: Zero Dawn* (PS4) das erste große Highlight des Jahres an. Und *Mass Effect: Andromeda* ist dann auch nicht mehr so weit entfernt.



MAX FALKENSTERN
Social Media Manager

Stirbt derzeit:
Gefühlt 1.000 Tode im vielleicht härtesten Action-Rollenspiel des Jahres! Gemeint ist natürlich *Nioh* für die PS4.

Muss noch:
Wie Kollege David Bergmann einige Kinofilme nachholen, die die Oscar-Jury nominiert hat. *Hacksaw Ridge* (naja!) und *Hidden Figures* (rührend!) kann er aber schon von der Liste streichen.

Hält:
Assassin's Creed trotz riesiger Logikfehler und mauer Charakterzeichnung für eine der besseren Videospielverfilmungen. Handwerklich top und der Soundtrack fetzt!

Kauft die Tage:
Einen (hoffentlich) gut sitzenden Anzug für seine Hochzeit. Hurra!



KATHARINA REUSS
Redakteurin

Freut sich auf:
Den nächsten *Nioh*-Durchgang, die ersten Krokusse und die Frühlingsluft.

Spielt derzeit:
Nioh, *Resident Evil 7*, *Stardew Valley* und – wie immer – *The Binding of Isaac: Afterbirth.*

Liest zurzeit:
The Sphere von Crichton (danke an Peter fürs Ausleihen), und wenn ich damit fertig bin, geht es weiter mit *Lost Girls* von Kolker.

Zuletzt gesehen:
Frozen. War ziemlich enttäuschend. Was für ein abstoßendes 3D-Charakterdesign!

Ist immer noch begeistert:
Vom Hightech-Reiskocher. Der Duft von frischem Reis am frühen Morgen – mmmh!



STEFAN WEISS
Redakteur

Nimmt sich mehr Zeit:
Um in der Küche was Ordentliches auf den Teller zu zaubern. Derzeit hoch im Kurs stehen indische Gerichte.

Bereitet sich vor:
Und macht seinen Smoker sowie Kugelgrill fit fürs Frühjahr.

Hat jetzt endlich mal:
Zusammen mit seiner Tochter alle Folgen von *Sherlock* angeschaut und weißt jetzt, warum der eigene Sprössling ein entsprechendes Fan-Shirt trägt.

Zuletzt gespielt:
Eher aus Zufall mit *Star Trek: Online* angefangen, und dann aus dem anfänglichen Kadetten einen Stufe-60-Flottenadmiral gemacht.



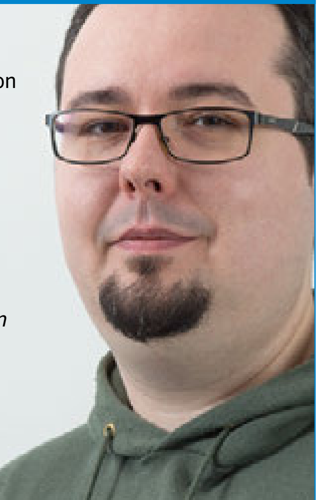
CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur

Freut sich auf:
Horizon: Zero Dawn (PS4) – der Anspiel-Event in Amsterdam war schon richtig gut.

Liest derzeit:
Das wird man ja wohl noch schreiben dürfen! von Shahak Shapira, danach dann *Porno* von Irvine Welsh.

Hat sich:
Mal wieder einige Blu-rays bestellt.

Schaut deshalb nacheinander weg:
The Nice Guys, *Die Glorreichen Sieben* (Remake), *Der Babadook*, *The Conjuring*, *The Conjuring 2*, *Don't Breathe*, *Audition*, *The Witch*, *Swiss Army Man*, *Ex Machina*. Zwischendurch wird die vierte Staffel von *Entourage* geguckt. Wer braucht schon frische Luft?



LUKAS SCHMID
Redakteur

Spielt gerade:
Resident Evil 7. Geiles Ding!

Freut sich auf:
Die Nintendo Switch – und auf *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Freut sich außerdem auf:
Horizon: Zero Dawn. Kollege Dörres positive Eindrücke haben dafür gesorgt, dass das Spiel in meiner Gunst gestiegen ist.

Hat:
Anstrengende Tage vor sich. Heute und morgen *Yooka-Laylee* in London, am Donnerstag *Prey* in Frankfurt und am Freitag kommen die Entwickler von *Daymare 1998* vorbei.

Merkt gerade:
Dass der Plan, mit jedem Absatz in diesem Kasten eine Zeile länger zu werden, nicht aufgeht. Schade.



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Gourmet- statt Gerüchteküche

Während zu Hause bei Wasser und Brot über angebliche Spiele-Ankündigungen wie Fallout: New Vegas 2 und Destiny 2 für den PC gemunkelt wird, lassen es sich unsere Reporter gut gehen: Lukas labt sich nach einem English Breakfast in London an den Eiskreationen eines Meisterkochs und Peter verspeist beim Besuch in Paris liebevoll präparierte Häppchen.





"Inhalationstherapie, Breaking Bad-Edition"

Erst London Eyechse, dann Preyview

So viel Engagement ist löblich: Lukas war noch in der stressigen Abgabewoche für PC Games auf Achse. An einem Tag spielte er in London als kleine grüne Echse Yooka-Laylee (Seite 32), am nächsten war er schon in Frankfurt, um in Bethesdas Prey eine Raumstation zu erforschen (Seite 52).

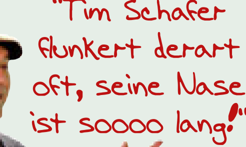




Ron sieht grün

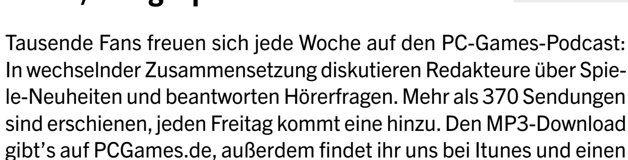
Eigentlich dachte Felix, sein Talk mit Adventure-Legende Ron Gilbert im Jahr 2012 wäre eine einmalige Lebenserfahrung – dann kam der Maniac-Mansion-Macher erneut vorbei, um mit uns über Thimbleweed Park zu reden, das viel Lucas-Arts-Charme versprüht (S.48)





"Tim Schafer flunkert derart oft, seine Nase ist soooo lang!"





PC-Games-Podcast

Hören, was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten und beantworten Hörerfragen. Mehr als 370 Sendungen sind erschienen, jeden Freitag kommt eine hinzu. Den MP3-Download gibt's auf PCGames.de, außerdem findet ihr uns bei Itunes und einen RSS-Feed haben wir auch: www.pcgames.de/podcast/pcgpodcast.xml

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

Scott Ryder mit seinem Team: Peebee, Liam Kosta, Cora Harper und Drack (v.l.n.r.)

Mass Effect Andromeda

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Termin: 23. März 2017

Wir widmen uns wenige Wochen vor dem Release noch einmal ausführlich dem Action-Rollenspiel und versorgen euch mit allen relevanten Infos!

Von: Matthias Dammes

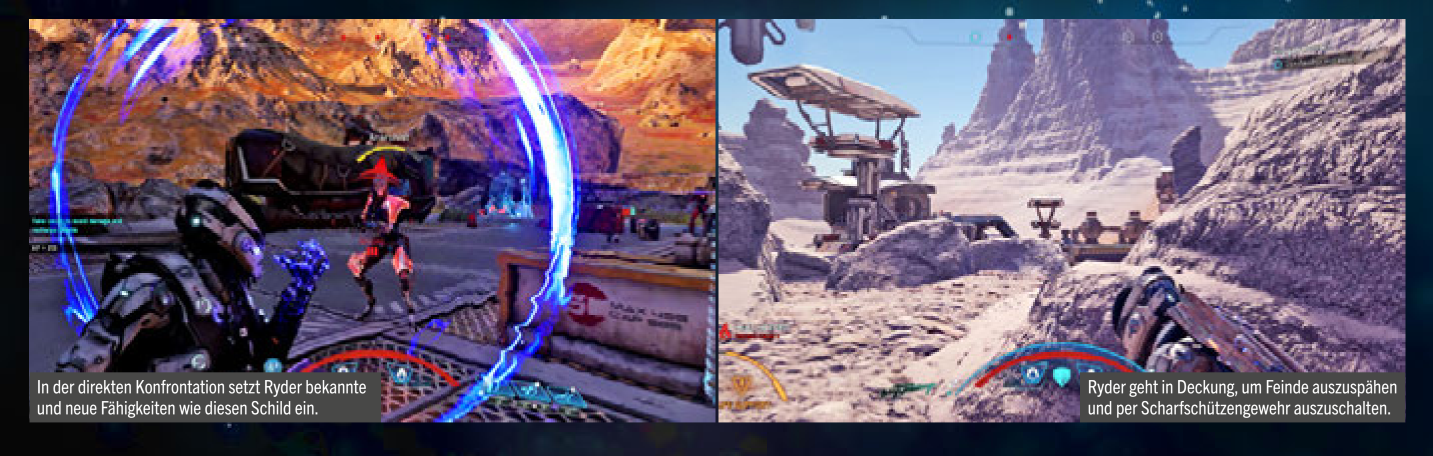
HINWEIS

Kurz nach Redaktionsschluss konnten wir das Spiel erstmals für mehrere Stunden anspielen. In den nächsten Tagen lohnt sich daher ein Blick auf unsere Webseite pcgames.de.

Seit unserem Studiobesuch bei Bioware Montreal und der dazugehörigen Titelstory in der Ausgabe 12/16 hat sich einiges rund um *Mass Effect: Andromeda* getan. Diverse Trailer, neue Hintergrund-Infos auf der offiziellen Webseite und unzählige Tweets der Entwickler haben in den vergangenen Monaten verschiedene Details zu dem Action-Rollenspiel zu Tage gefördert. Darunter erste Einblicke in das Gameplay im Rahmen der Video Game Awards im Dezember, worauf die Fans sehnsüchtig gewartet haben.

Action vs. Taktik

Der fünfminütige Gameplay-Trailer hat einen ersten Vorgeschmack geliefert, wie sich *Mass Effect: Andro-*



In der direkten Konfrontation setzt Ryder bekannte und neue Fähigkeiten wie diesen Schild ein.

Ryder geht in Deckung, um Feinde auszuspähen und per Scharfschützengewehr auszuschalten.


Die Gesichtsanimationen im ersten Gameplay-Trailer brachten den Entwicklern einige Kritik ein.


Kein Bioware-Spiel ohne Romanzen. Ryder kann mit verschiedenen Charakteren anbandeln.

meda spielen wird. Neben ruhigen Szenen mit der Erkundung eines Außenpostens und dem Sammeln von Ressourcen stand vor allem die Kampfaction im Mittelpunkt. Allerdings sorgte das Gezeigte auch für reichlich Kritik und neue Sorgen bei den Fans. So sahen die Animationen von Gesichtern teilweise eher unfreiwillig komisch aus und die Kampfszenen vermittelten einen viel zu hektischen Eindruck.

Bei der Auswahl der Szenen hatte Bioware offenbar kein glückliches Händchen oder wollte gezielt zunächst pure Action in den Vordergrund stellen. Denn es wird auch weiterhin taktisches Vorgehen mit Befehlen an die Begleiter und der Nutzung von Deckungsmöglichkeiten geben. Das konnten wir bereits im Oktober bei unserem Studiobesuch selbst beobachten. Zwar ist es das Ziel der Entwickler, das gesamte Kampfgeschehen dynamischer zu gestalten, unter anderem durch zerstörbare Deckungen, aber je nach Skillung des Protagonisten wird die Rambo-Tour nicht immer zum Erfolg führen.

Selbst spielen konnten wir bisher nur den Mehrspieler-Modus, der wieder Koop-Schlachten gegen NPC-Gegner für Gruppen von bis zu vier Spielern bieten wird. Dieser Teil des Spiels soll erneut mit der Singleplayer-Kampagne verknüpft sein, aber sich nicht mehr wie in *Mass Effect 3* auf den Ausgang der Handlung auswirken. Stattdessen sind die sogenannten Strike-Teams in eine Meta-Story verwoben, die beide Bereiche des Spiels zusammenhält. Der Wechsel zwischen Kampagne und Mehrspieler-Partien soll dabei nahezu nahtlos erfolgen. Die übergreifende Handlung soll man allerdings auch beenden können, ohne jemals einen Fuß in den Mehrspieler-Modus zu setzen.

Unbegrenzte Möglichkeiten

Mit weiteren Info-Schnipseln haben sich die Entwickler unter anderem zum Crafting geäußert. Das Handwerkssystem soll demnach deutlich mehr Vielfalt bieten als zum Beispiel in *Dragon Age: Inquisition*. Die Möglichkeiten, seine Rohstoffe in sinnvolle Gegenstände zu verwandeln, seien „endlos“, erklärt Lead Designer Ian Frazier.

Über die Zeit nach dem Release machen sich die Entwickler übrigens noch keine Gedanken. Bereits während unseres Studiobesuchs erklärte Lead Writer Mac Walters, dass es noch keine Pläne für eventuelle DLCs gäbe. Das bestätigte inzwischen auch der Bioware-Chef Aaryn Flynn noch einmal und erklärte, dass es entsprechend auch keinen Season Pass für *Mass Effect: Andromeda* geben wird. Solltet ihr euch dafür interessieren, das Spiel als Retail-Fassung im Einzelhandel zu erwerben, müsst ihr euch darauf einstellen, dass in der Box lediglich ein Download-Code enthalten sein wird. Einen physischen Datenträger wird es für die PC-Version nicht geben.

Pixelspielereien

Die offiziellen System-Anforderungen halten die Entwickler bislang zurück und in Trailern wurde die PC-Version bisher nur mit Controller-Steuerung gezeigt. Dennoch gibt es bereits ein paar Details über die Leistungsfähigkeit des Spiels auf dem heimischen Rechner. Bei den Auflösungen kann die PC-Fassung das Optimum herausholen. Neben den geläufigen Formaten wie 1080p wird das Spiel auch volle Unterstützung für 4K-Auflösungen bieten. Für Freunde besonders breiter Monitore sollen auch Formate wie 21:9 zur Verfügung stehen. Besitzer eines entsprechenden Bildschirms profitieren außerdem von der Integration von HDR. Für letzteres arbeiteten die Entwickler eng mit Grafikkarten-Hersteller Nvidia zusammen.

So unterstützt *Mass Effect: Andromeda* auch Nvidia Ansel, ein Tool, mit dem sich schicke 360-Grad-Screenshots anfertigen lassen. Anders als auf den Konsolen wird die Bildwiederholrate auf dem PC nicht auf 30 oder 60 Frames pro Sekunde beschränkt sein. Es wird diese Optionen geben, aber ihr könnt die Beschränkung auch deaktivieren und so das Maximum aus eurer Grafikkarte herausholen. Was es dagegen nicht geben wird, ist eine Crossplay-Funktion im Mehrspieler-Modus zwischen den Konsolen und der PC-Fassung.

Guter Start in den Frühling

Für lange Zeit war eine der größten ungeklärten Fragen, wann *Mass Effect: Andromeda* denn nun genau erscheinen soll. Seit der Verschiebung im Mai vergangenen Jahres haben die Entwickler von Bioware stets nur vage das Frühjahr 2017 als angepeilten Zeitraum genannt. Immer wieder waren Gerüchte im Umlauf, die verschiedene Termine im März voraussagten. Erst kurz nach dem Jahreswechsel legten sich die Macher auf den 23. März fest, zwei Tage nach dem offiziellen Frühlingsanfang.

Nun müssen die Entwickler nur noch liefern, was sie versprochen haben, damit das Frühjahr ganz im Zeichen der Rückkehr in das *Mass-Effect*-Universum steht. Die größten Fragezeichen bleiben auch wenige Wochen vor dem Release bei der Frage, ob die großen Spielwelten sinnvoll mit Inhalten gefüllt werden können. Mit den gleichen Fehlern wie bei *Dragon Age: Inquisition* würde es sich Bioware möglicherweise endgültig mit einem guten Teil ihrer Fanbasis verscherzen. Wir hoffen jedoch, dass sie den Spagat aus offener Spielwelt und intensiver Handlung meistern.

INHALT

MATTHIAS MEINT



„Viele Detail-Infos ergeben langsam ein Bild, aber es bleiben noch Restzweifel.“

Ich mache selten einen Hehl daraus, ein großer Bioware-Fan zu sein. Ich hatte auch mit *Dragon Age: Inquisition* mehr Spaß als viele andere. Trotzdem ist mir bewusst, welche Fehler Bioware bei ihrem letzten Titel gemacht haben. Und auch wenn meine Vorfreude, endlich wieder in das *Mass Effect*-Universum abzutauchen, noch so groß ist, so blicke ich trotzdem nicht völlig ohne Zweifel auf das, was da kommen mag. Ich wünsche mir wirklich von Herzen, dass es gelingt, die großen Areale deutlich besser und interessanter mit Inhalten zu füllen als in *Inquisiton*. Auch bei der Story habe ich noch so einige Fragezeichen. Ich hoffe einfach mal, dass Bioware die besten Sachen bisher zurückgehalten hat, um uns nach dem Release noch ordentlich zu überraschen.

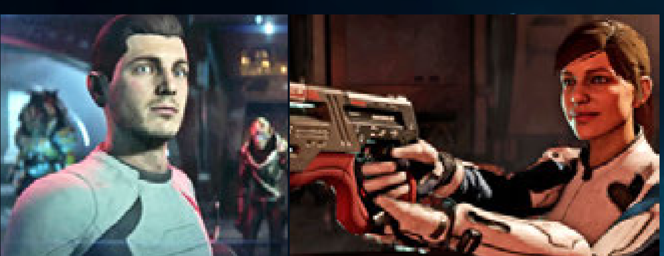
WICHTIGE CHARAKTERE

FAMILIE RYDER

SCOTT UND SARA

Die beiden Protagonisten müssen schnell aus ihrer Rookie-Rolle herauswachsen.

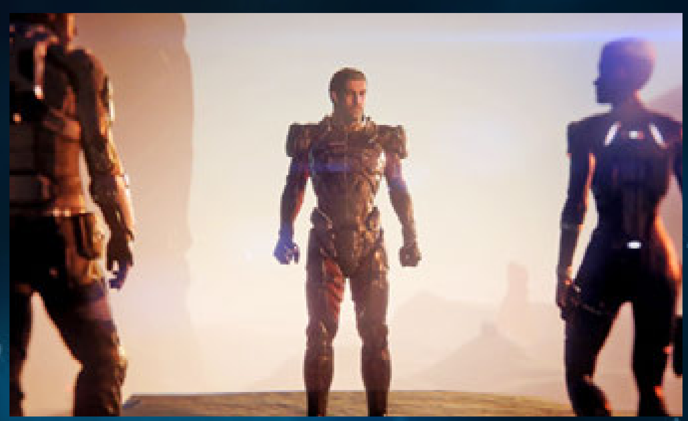
Die Ryder-Geschwister wurden 2163 auf der Citadel geboren. Beide traten in das Allianz-Militär ein und versahen dort als Rekruten ihren Dienst. Scott wurde in einem Außenposten stationiert, der das Relay 202 im Arcturus-System überwacht. Sara dagegen diente in unterstützender Funktion in einem Forschungsteam der Allianz, das die Protheaner erforscht. Schließlich folgen sie ihrem Vater und treten der Andromeda Initiative bei und reisen mit der Arche Hyperion nach Andromeda. Ihre Erlebnisse stehen im Mittelpunt der Handlung des neuen *Mass Effect*. Zu Spielbeginn wählt ihr aus, welchen der beiden ihr durch das Abenteuer steuern wollt. Beide sind im Vergleich zu Commander Shepard noch keine gestandenen Helden, sondern müssen sich erst zu solchen entwickeln.
Natürlich steht euch neben den Standard-Modellen auch wieder ein umfangreicher Charakter-Editor zur Verfügung, mit dem ihr die Charaktere nach euren Wünschen anpassen könnt. Auch ihre Vornamen sind nicht fest vorgegeben. Im Verlauf der Handlung übernimmt euer Protagonist die Rolle des sogenannten Pathfinders, der die neue Galaxie erkunden und eine neue Heimat für die Menschheit finden soll. Dabei spielt auch der andere Zwilling weiterhin eine wichtige Rolle. Dieser verschwindet nach eurer Entscheidung für Scott oder Sara nämlich nicht einfach, sondern existiert weiterhin in der Spielwelt.



ALEC

Der Vater von Scott und Sara – Allianz-Veteran und begabter Wissenschaftler.

Alec Ryder wurde 2129 auf der Erde geboren. Aufgewachsen in der Sierra Nevada entwickelt er früh eine Vorliebe dafür, in ihm unbekannte Gebiete vorzudringen. Daher trat er dem Allianz-Militär bei und schloss sich 2149 der Expedition von Jon Grissom an, die als erste Menschen durch das frisch entdeckte Charon-Portal in ein anderes Sternensystem vordrangen. Mit seiner Erfahrung wurde er einer der ersten Kandidaten für eine Elite-Ausbildung, die als das N7-Programm bekannt wurde. Während des Erstkontaktkriegs mit den Turianern war Alec Ryder auf Shanxi stationiert, der Kolonie, die kurzzeitig von den Aliens besetzt wurde. Ende der 2160er-Jahre wurde er als Militär-Attaché auf die Citadel versetzt. Hier entwickelte er ein starkes Interesse für die Entwicklung von Künstlicher Intelligenz. In der Andromeda Initiative wird er zum Pathfinder der menschlichen Arche Hyperion. In sein Team holt er sich erfahrene Soldaten wie Cora Harper sowie seine beiden Kinder Scott und Sara.

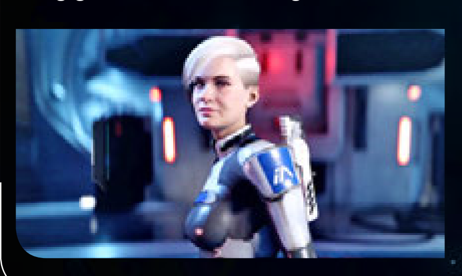


DAS PATHFINDER-TEAM

LT. CORA HARPER

Trotz ihrer jungen Erscheinung ist Cora bereits eine sehr erfahrene Soldatin und dient daher als stellvertretende Kommandeurin des Pathfinder-Teams.

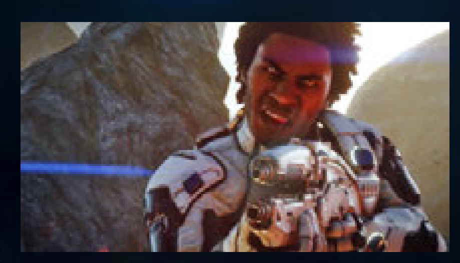
Lieutenant Cora Harper ist eine mächtige Biotikerin und diente als Offizier im Allianz-Militär. Später nahm sie am Valkyrie-Programm des Citadel-Rates teil. Das Projekt soll durch den Austausch von besonders begabten Soldaten die militärische Zusammenarbeit der verschiedenen Spezies fördern. Cora diente im Rahmen des Programms für vier Jahre in einer Einheit von Asari-Kommandos. Danach wurde sie von Alec Ryder für die Andromeda Initiative und sein Team handverlesen. Durch ihre biotischen Fähigkeiten und ihr Jägertraining machte der Pathfinder sie zum ersten Offizier und seiner Stellvertreterin. Bisher ist nicht bekannt, ob Cora Harper in irgendeinem Verwandschaftsverhältnis zu Jack Harper steht, dem Illusive Man von Cerberus. Ihr Lebenslauf einer treuen Allianz-Soldatin im Einsatz mit Multi-Spezies-Einheiten spricht aber eher gegen eine direkte Verbindung.



LIAM KOSTA

Liam ist ein Sicherheits- und Krisenreaktions-Spezialist. Außerdem beschreibt ihn Cora als den Idealisten des Teams.

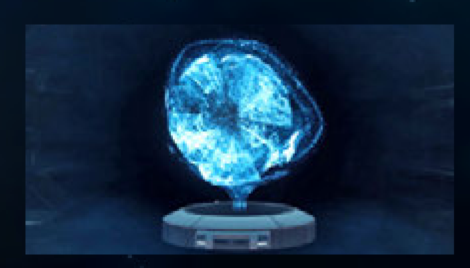
Ursprünglich startete er ein Studium der Ingenieurswissenschaften, verließ die Universität dann aber vorzeitig, um an einem Trainingsprogramm für Polizisten teilzunehmen. Später schloss er sich einer Multi-Spezies-Einheit für schwere städtische Such- und Krisenreaktions-Einsätze an. Er wurde von Alec Ryder persönlich ausgewählt, sich seinem Team anzuschließen. Im Kampf bevorzugt Liam den Nahkampf mit seinen übertakteten Doppel-Omni-Klingen. Er wird als junger, enthusiastischer und manchmal auch idealistischer Gefährte beschrieben. Er nimmt seine Pflichten sehr ernst, trägt sein Herz aber auch auf der Zunge. Wenn ihm etwas nicht passt, kann er schnell aufbrausend werden. Dennoch hält er Ryder den Rücken frei, wenn es darauf ankommt. Immerhin setzt er große Hoffnungen in den Erfolg der Andromeda-Mission, in der er die Zukunft der Menschheit sieht.



S.A.M.

Erneut gehört eine künstliche Intelligenz zur Crew. Die Simulierte Adaptive Matrix, kurz SAM, ist diesmal sogar direkt mit dem Team verbunden.

Es handelt sich bei SAM um eine KI, die mit EDI von der Normandy vergleichbar ist. Entwickelt wurde sie von Alec Ryder, der über Neural-Implantate mit SAM verbunden ist. Die KI selbst ist in einem Computerkern auf der Arche Hyperion installiert. Die Implantate zur Verbindung mit SAM wurden von Dr. Ellen Ryder entwickelt, vermutlich die Mutter von Scott und Sara.
Bei der Verbindung zwischen Pathfinder und SAM handelt es sich ein modernes, auf Biotik-Implantaten aufbauendes System. Die KI empfängt alle sensorischen Empfindungen und kann auf diese Weise selbst sehen und fühlen. Der Pathfinder profitiert im Gegenzug von erhöhter Aufmerksamkeit, Hilfe bei Problemlösungen und taktischer Unterstützung. Alle Mitglieder des Pathfinder-Teams sind über entsprechende Implantate mit SAM verbunden. So sind die Scouts jederzeit mit der Hyperion gekoppelt.



WEITERE GEFÄHRTEN

PELESSARIA „PEEBEE“ B‘SAYLE

Peebee soll nicht einfach eine zweite Liara sein. Das soll allein schon durch ihren Charakter sehr schnell deutlich werden.

DIe Asari hat wenig mit anderen Vertretern ihres Volkes gemein. War Liara eher eine seriöse Person, wird Peebee dagegen als lebhaft und temperamentvoll beschrieben. Sie ist aber auch eine Einzelgängerin, die am liebsten auf sich allein gestellt das Abenteuer sucht. Sie hatte alles in ihrer Macht Stehende getan, um sich der Andromeda Initiative anzuschließen. In der Milchstraße fand sie es einfach zu langweilig. Ihr Interesse an Andromeda gilt der außerirdischen Technologie, die sie bei jeder Gelegenheit studieren will. Das führt sie schließlich auch in das Team von Ryder. Sie sieht in einer Zusammenarbeit die Möglichkeit, noch mehr fremde Artefakte aufzuspüren. Allerdings ist Teamarbeit ja nicht gerade ihre Stärke. So dürfte ihre Mentalität eines einsamen Wolfs zu interessanten Konflikten führen.



VETRA NYX

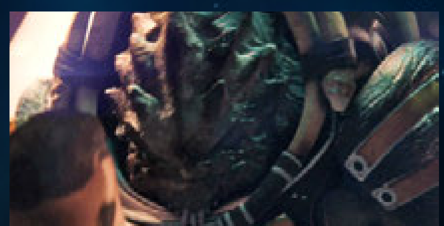
Vetra ist eine Turianerin, die mit der Nexus-Station nach Andromeda gekommen ist und sich im späteren Spielverlauf dem Team von Ryder anschließt.

Sie ist gerissen und anpassungsfähig. Eigenschaften, die sich Vetra durch ein Leben unter Schmugglern und Söldnern angeeignet hat. Diese Erfahrungen haben sie auch gelehrt, stets jemanden bei sich zu haben, der einem den Rücken frei hält.

DRACK

Jedes gute Team braucht einen Kroganer. Damit sind die meisten Kämpfe schon halb gewonnen. In Ryders Team übernimmt Drack diese Rolle.

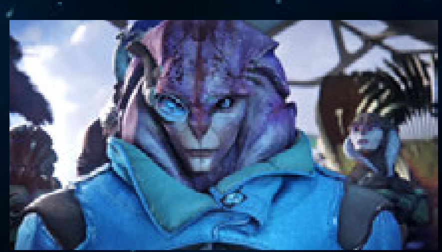
Er ist ein erfahrener Veteran, der bereits so einiges erlebt hat. Mit mehreren Jahrhunderten an Lebenserfahrung ist er einer der älteren Vertreter seiner Spezies, die zwar rund 1.000 Jahre alt werden können, aber selten einen natürlichen Tod sterben.



JAAL

In *Andromeda* trefft ihr natürlich auch auf neue Völker, wie zum Beispiel die Angara. Einer von ihnen ist Jaal, der sich euch auch als Begleiter anschließt.

Viel ist über die Rasse der Angara bisher nicht bekannt. Allerdings geht aus den Trailer hervor, dass sie im Gegensatz zu den Kett nicht direkt feindselig eingestellt sind. Stattdessen gelingt es den Pathfindern, einen friedlichen ersten Kontakt herzustellen.



SONSTIGE WICHTIGE FIGUREN

KALLO JATH

Der neue Joker eures Team ist Salarianer und heißt Kallo Jath. Der Pilot ist für die Steuerung der Tempest zuständig.

Bereits seit das Schiff ein Prototyp war, sitzt Kallo am Steuer und konnte sich mit der Neuentwicklung vertraut machen. Er kennt die Tempest wie seine Westentasche und ist stets in der Lage, euch und euer Team sicher ans Ziel zu bringen.



JIEN GARSON

Jien Garson ist die treibende Kraft hinter der Andromeda Initiative, die von ihr im Jahre 2176 gegründet wurde.

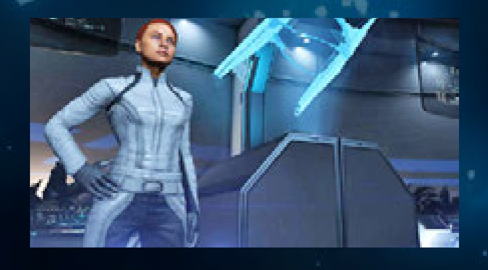
Beim Abflug im Jahre 2185 führt Garson die Expedition auf die beschwerliche Reise in eine ungewisse Zukunft. Als führendes Mitglied reist sie mit der Nexus-Station voraus, um alles für die Ankunft der Archen vorzubereiten.



FOSTER ADDISON

Die rothaarige Menschenfrau gehört zur Führungsriege der Andromeda Initiative auf der Nexus-Station.

Foster ist für die Logistik verantwortlich, die besonders nach der Ankunft in Andromeda wichtig wird, um die knappen Ressourcen sinnvoll zu nutzen. Außerdem leitet sie die Kolonialisierung und sorgt dafür, dass Siedlungen reibungslos funktionieren und die Kolonisten ihrem neuen Lebensraum zugewiesen werden.



NAKMOR KESH

Die Kroganerin gehört ebenfalls zum Führungsteam der Andromeda Initiative.

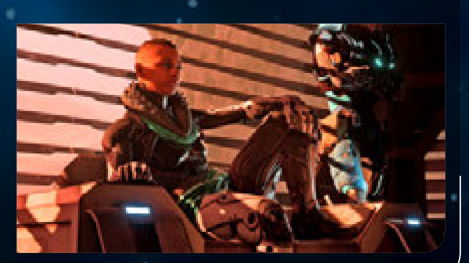
Nakmor ist eine begabte Ingenieurin und war bereits am Bau der Nexus-Station beteiligt. Nach der Ankunft in der neuen Galaxie ist sie für den weiteren Ausbau der Anlage verantwortlich und sorgt mit ihrem Team dafür, dass alle Anlagen funktionstüchtig und fachgerecht gewartet bleiben.



SLOANE KELLY

Vor dem Beitritt zur Andromeda Initiative machte sie eine nahezu makellose Karriere in der Allianz.

Auf der Nexus-Station gehörte sie zum Führungsteam und war die Sicherheitschefin der Station. Nach der Ankunft kam es jedoch zu noch ungeklärten Vorfällen, in Folge derer Sloane und andere von der Nexus verbannt wurden. Sie führt nun eine Bande Gesetzlose auf dem Planeten Kadara an.



DIE TEMPEST

LABORE UND QUARTIERE
Im Rumpf der Tempest sind alle Räumlichkeiten untergebracht, die das Pathfinder-Team für seine Mission benötigt. Neben den Quartieren der Crew und des Pathfinders findet ihr hier den Forschungsraum, wo gefundene Informationen in nützliche Verbesserungen verwandelt werden. Unterstützend stehen Tech- und Biolabore zur Verfügung. Im unteren Deck befinden sich die Waffenkammer, die Krankenstation und der Hangar mit dem Nomad.



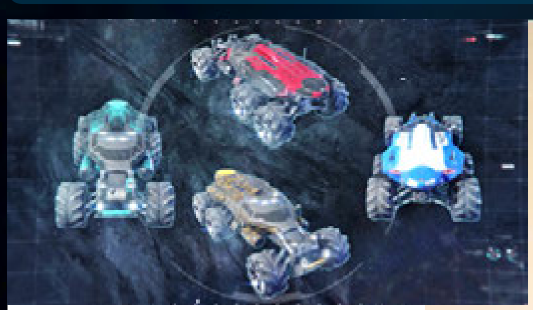


ANTRIEB
Vom Aufbau her ähnelt der Antrieb der Tempest dem der Normandy SR-2. Allerdings wurde für das Scoutschiff die allerneueste Technologie verwendet und auf Gewichtsreduzierung geachtet. So verfügt die Tempest zum Beispiel nur über eine rudimentäre Panzerung, was sie im Gegenzug zum schnellsten Schiff ihrer Klasse macht. Mit ihrem Überlicht-Antrieb erreicht sie eine Geschwindigkeit von 13 Lichtjahren am Tag.

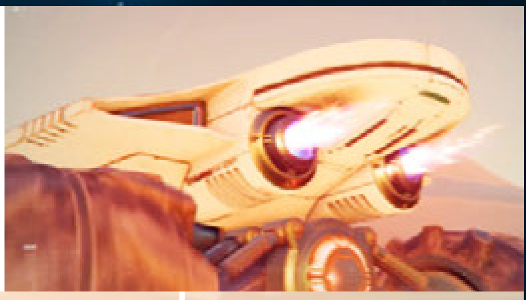


COCKPIT
Die geräumige Brücke ist das Zuhause eures Piloten Kallo Jath. Anders als in der Normandy, wo Joker die meiste Zeit allein im Cockpit verbringen musste, befindet sich hier auch die Kommandozentrale. Direkt über eine virtuelle Einblendung am großen Frontfenster greift ihr auf die Galaxie-Karte zu und bestimmt euer nächstes Ziel.

DER NOMAD



BOOSTER
Der Nomad verfügt über verschiedene Booster, um auf jede Form des Geländes reagieren zu können. Mit den beiden Heckboostern wird die Geschwindigkeit des Roovers für kurze Zeit dramatisch erhöht. Auf der Unterseite des Fahrzeugs befinden sich mehrere Helium3-Mikro-Schubdüsen, die den Nomand aus scheinbar verfahrenen Situationen befreien können.



MODULARER AUFBAU
Damit das Erkundungsfahrzeug an verschiedene Situationen angepasst werden kann, verfügt es über einen modularen Aufbau. Schilde, Radar, Lebenserhaltung und andere Systeme lassen sich je nach Bedarf verändern. Zusätzlich kann die Außenhülle mit verschiedensten Lackierungen versehen werden.

ANTRIEB UND FAHRGESTELL
Der Nomad wird von einem Element-Zero-Kern angetrieben, der von zwei Wasserstoff-Sauerstoff-Brennstoffzellen mit Energie versorgt wird. Jedes der sechs Räder verfügt über eine individuelle Aufhängung. Je nach Gelände kann zwischen Vier- und Sechsrad-Antrieb gewählt werden.

DAS CHARAKTERSYSTEM

Im Rahmen der Nvidia-Keynote auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas haben die Entwickler von Bioware nicht nur das Release-Datum von *Mass Effect: Andromeda* bekannt gegeben. Zusätzlich gab es auf der Veranstaltung einen neuen Trailer zu sehen, der einige interessante Einblicke in das Charaktersystem erlaubt. In dem zweiminütigen Video sind einige der Spielmenüs zu sehen, die erste Hinweise auf Kampffertigkeiten, Skilltrees und die sogenannten Profile liefern.



Das Charaktersystem ist frei von Klassenschranken. Die Profile dienen als vorgefertigte Skillungen.

Profile statt Klassen

Die aus der Trilogie bekannten Klassen Soldat, Techniker, Experte, Frontkämpfer, Wächter und Infiltrator sind wieder dabei, heißen jetzt allerdings Profiles. Das hängt mit dem nun offenen Charaktersystem zusammen, bei dem es keine starren Klassengrenzen mehr gibt. Der Spieler kann seine Skillpunkte völlig frei auf beliebige Fähigkeiten verteilen. Die Profile dienen dabei als Orientierung für spezielle Ausrichtungen, beziehungsweise als Hilfen für Spieler, die sich nicht so intensiv mit dem Skillsystem beschäftigen wollen. Zwischen den Profilen kann außerhalb von Kämpfen jederzeit gewechselt werden. Auf diese Weise kann man seine Spielweise bei Bedarf an bestimmte Situationen anpassen.

Skills wachsen auf Bäumen

Für den Protagonisten stehen die drei Skillbäume „Combat", „Biotics" und „Tech" zur Verfügung. Zu jeder Kategorie gehören zahlreiche Fähigkeiten. Darunter Altbekanntes wie Entzünden, Überladung und die biotische Ladung, aber auch diverse neue Skills. Wie aus *Mass Effect 3* bekannt, lassen sich die Fähigkeiten in sechs Stufen ausbauen. Bei den letzten drei Rängen besteht wieder die Wahl zwischen je zwei verschiedenen Ausrichtungen. So besteht auf dem fünften Rang des Flammenwerfers zum Beispiel die Wahl zwischen 50 Prozent zusätzlicher Reichweite oder 25 Prozent zusätzlichem Schaden über Zeit mit gleichzeitiger Erhöhung der Wirkungsdauer um 50 Prozent. Noch nicht bekannt ist allerdings, ob auch die Begleiter über diese umfangreichen Skillmöglichkeiten verfügen. Vorstellbar ist auch, dass die Gefährten auf Fähigkeiten beschränkt sind, die zu ihrem Charakter passen.

Lock and Load(out)

Das Skillsystem bietet zwar so viel Freiheiten wie noch nie in der *Mass-Effect*-Reihe, eine Eier legende Wollmilchsau wird dennoch nicht möglich sein. Dafür sorgt allein schon das Loadout-System. Von den aktiven Fähigkeiten können nämlich immer nur drei in den Kampf geführt werden. Diese werden im aktuellen Loadout im Skill-Menü festgelegt. Zwischen Kämpfen kann diese Bestückung jederzeit geändert werden. So werden die zur Verfügung stehenden Skills an konkrete Situationen angepasst, ohne jedoch ständig auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein.

Squad-Bildschirm

Die wichtigste Anlaufstelle zur Charakterentwickelung ist wie gewohnt der Squad-Bildschirm beziehungsweise das Skills-Menü. Hier wird in der linken oberen Ecke die aktuelle Stufe von Ryder, seine Erfahrungsleiste und die Auslastung des Inventars angezeigt. In der Mitte des oberen Bereichs werden die verschiedenen Abschnitte des Menüs dargestellt, wo schnell zwischen verschiedenen Fenstern wie Inventar, Handwerk und Questlog hin und her geschaltet werden kann.

Im Hauptbereich des Menüs sind auf der linken Seite zunächst Infos zum Protagonisten Ryder wie nicht vergebene Skillpunkte zu finden. Darunter stehen die drei Skillbäume „Combat", „Biotics" und „Tech", gefolgt von den beiden derzeit aktiven Begleitern. Beim im Trailer gezeigten Beispiel waren dies Cora und Peebee. In der Mitte des Bildschirms wird das Charaktermodell des derzeit ausgewählten Charakters dargestellt. Rechts finden sich schließlich einige Informationen zum ausgewählten Charakter wie Lebens- und Schildpunkte, der Level sowie das aktuell gewählte Fähigkeiten-Loadout.

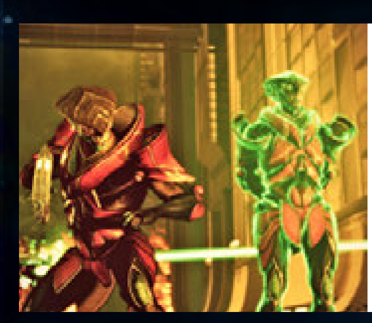


Skills lassen sich in sechs Stufen ausbauen (links). Jeweils drei von ihnen können aktiv verwendet werden (unten).

In der Detailansicht des Flammenwerfer-Skills sieht man die Gemeinsamkeiten mit dem Vorgänger.

WAS BISHER GESCHAH

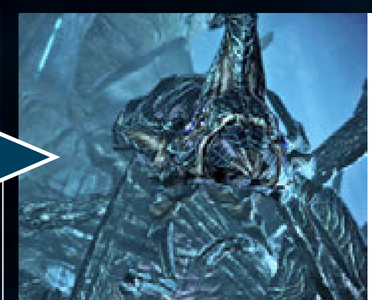
Fast fünf Jahre sind seit dem Ende der Trilogie um Commander Shepard vergangen. Mit *Mass Effect: Andromeda* bricht das beliebte Sci-Fi-Universum zu einem neuen Kapitel auf. Zurück bleiben Tausende Jahre bewegter Geschichte der Milchstraße. Durch die drei bisherigen Spiele, die darin enthaltenen Codex-Einträge sowie diverse Comics und Romane haben die Entwickler von Bioware ein umfangreiches Universum geschaffen, über das es deutlich mehr zu erzählen gibt als das, was die Spieler selbst miterlebt haben. Es beginnt vor mehr als einer Milliarde Jahren, als die Leviathane die Galaxie beherrschten. Sie erschufen eine Intelligenz, deren Aufgabe es ist, organisches Leben vor der Vernichtung zu schützen. Doch die Intelligenz stellt sich gegen ihre Schöpfer und erschafft den ersten Reaper Harbinger; der Zyklus beginnt. Den Schlusspunkt setzt derzeit die Schlacht um die Erde im Jahre 2186. Wie es danach in der Milchstraße weitergeht, bleibt für die nächste Zeit ein Geheimnis. Denn die Zukunft wird zunächst in der Andromeda-Galaxie geschrieben. Dennoch lohnt sich ein Blick auf das, was bisher geschah. Denn obwohl sich *Mass Effect: Andromeda* zeitlich und räumlich deutlich von der bekannten Trilogie entfernt, schadet etwas Hintergrundwissen über die bisherigen Ereignisse sicher nicht.



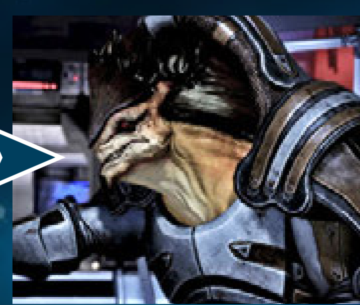
DIE PROTHEANER (68.000-48.000 V.CHR.)
Ungefähr 68.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung beginnen die Protheaner damit, sich in der gesamten Galaxie auszubreiten. Beim Aufbau ihres Imperiums unterwerfen sie andere Spezies. In den Metacon-Kriegen verteidigen sie ihr Reich gegen eine feindliche Maschinen-Rasse. Gegen 48.000 v.Chr. treffen die Reaper in der Milchstraße ein. In einem Jahrhunderte dauernden Krieg zwingen sie das Reich der Protheaner in die Knie. Ihr bereits über die Reaper erlangtes Wissen half nicht, den Zyklus zu durchbrechen.



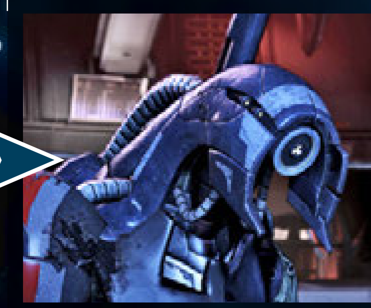
CITADEL-ENTDECKUNG (580-500 V.CHR.)
Als erste Spezies nach der Vernichtung der Protheaner entwickeln die Asari rund 580 v. Chr. Technologie auf Basis der Masseportale und entdecken kurze Zeit später die Citadel. Ungefähr sechzig Jahre später treffen auch die Salarianer bei der Raumstation ein. Beide Völker beginnen diplomatische Beziehungen und gründen schließen gegen 500 v. Chr. den Citadel-Rat. Wenig später werden auch die Volus Teil der galaktischen Gemeinschaft und etablieren ein Wirtschaftssystem für die gesamte Galaxie.



DIE RACHNI-KRIEGE (1-300)
Eine Citadel-Expedition öffnet ein deaktiviertes Massen-Portal und dringt dabei in das Gebiet der insektoiden Rachni ein. Die feindselige Zivilisation startet schnell einen Krieg mit dem Rest der Galaxie. 80 Jahre wütet der Konflikt, dann entdecken die Salarianer die primitiven Kroganer. Sie verhelfen ihnen zum Aufstieg. Im Gegenzug bekämpfen sie die Rachni direkt auf ihren lebensfeindlichen Heimatwelten. Rund 300 Jahre nach Ausbruch des Krieges gelten die Rachni als ausgestorben.



KROGANISCHE REBELLIONEN (700-900)
Nach dem Sieg gegen die Rachni breiten sich die Kroganer immer weiter in der Galaxie aus. Das führt zum Konflikt mit den restlichen Völkern, darunter auch den Turianern, die gerade erst Kontakt mit anderen Spezies hergestellt haben. Um die schnelle Vermehrung der Kroganer in den Griff zu bekommen, entwickeln die Salarianer die sogenannte Genopahge, die gesunde Geburten sehr selten macht. DIe Turianer verbreiten die genetische Modifizierung und verdienen sich damit einen eigenen Sitz im Citadel-Rat.



DER GETH-KRIEG (1895)
Die von den Quarianern als billige Arbeitskräfte erschaffenen Geth beginnen ein eigenes Bewusstsein zu entwickeln. Als die Quarianer die drohende Gefahr erkennen und beginnen, die Maschinen zu zerlegen, revoltieren die Geth gegen ihre Herren. Im folgenden Krieg vertreiben die Roboter systematisch ihre Erschaffer von ihren eigenen Welten. Seitdem leben die verbliebenen Quarianer als Nomaden in der Migranten-Flotte, die durch das All treibt. Die Geth isolieren sich innerhalb des Perseus-Nebels.



AUFSTIEG DER MENSCHHEIT (1961-2103)
Mit dem ersten Raumflug von Yuri Gagarin am 12. April 1961 werden die Menschen zu einer raumfahrenden Spezies. Acht Jahre später landen mit Neil Armstrong und Buzz Aldrin die ersten Menschen auf dem Mond. Dort wird zum hundertjährigen Jubiläum im Jahre 2069 der Armstrong Outpost im Shackelton Krater als erste Siedlung auf dem Mond gegründet. 2103 etabliert die Europäische Raumfahrtbehörde mit Lowell City die erste permanente Siedlung von Menschen auf dem Mars.

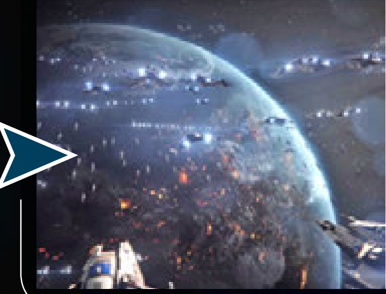


DER MASSE-EFFEKT (2148-2149)
Auf dem Mars entdecken Menschen ein kleines Lager hochentwickelter Technologie der Protheaner tief unter der Oberfläche. Bei der Analyse der Funde entdeckt die Menschheit die Geheimnisse der Massen-Effekt-Felder, was wiederum zur Entwicklung der ersten Überlichtgeschwindigkeits-Antriebe führt. Wenig später stellt sich Plutos Mond Charon als tiefgefrohrenes Masse-Portal heraus. Eine Expedition unter der Leitung von Jon Grissom wagt die ersten Schritte der Menschheit aus dem Sonnensystem heraus.



ERSTKONTAKT (2157-2179)
Der erste Kontakt mit den Turianern beginnt mit einer Schießerei, was schließlich zu einem dreimonatigen Konflikt führt, der als Erstkontaktkrieg in die Geschichte eingeht. Der Citadel-Rat vermittelt jedoch Frieden und heißt die Neuankömlinge in der galaktischen Gemeinschaft willkommen. 2165 erhalten die Menschen eine eigene Botschaft auf der Citadel. Damit würdigt der Rat die rasch wachsende Bedeutung der Menschen. Im Jahre 2176 wird die privat finanzierte Andromeda Initiative gegründet.





DER EDEN-PRIME-KRIEG (2183)
Die menschliche Kolonie Eden Prime wird von Geth angegriffen. Ein Team angeführt von Commander Shepard stellt sich dem Feind entgegen. Wenig später stellt sich heraus, dass hinter dem Angriff der abtrünnige Spectre Saren Arterius steckt. Hinter ihm steht jedoch eine wesentlich größere Bedrohung für die Galaxie – die Reaper. In einer Schlacht um die Citadel wird der Reaper Souvereign und die Geth-Flotte vernichtet. Commander Shepard stirbt wenige Monate später durch einen unbekannten Feind.

DIE KOLLEKTOREN (2185)
Mit enormem finanziellen und wissenschaftlichen Aufwand wird Commander Shepard von Cerberus wieder zum Leben erweckt. Der Illusive Man will den Helden der Citadel nutzen, um der Gefahr durch die Kollektoren auf den Grund zu gehen. Diese greifen seit einiger Zeit Kolonien der Menschen an und verschleppen alle Bewohner. In einer selbstmörderischen Mission machen sich Shepard und seine Gefährten zur Vernichtung der Kollektoren-Basis auf. In diesem Jahr brechen auch die Schiffe der Andromeda Initiative auf.

DER KRIEG GEGEN DIE REAPER (2186)
Die Reaper fallen mit ihrer ganzen Macht in die Milchstraße ein. Die Erde wird als eine der ersten Welten hart getroffen. Aber auch die anderen Spezies müssen ihre Planeten gegen die Invasoren verteidigen. Commander Shepard versucht die Galaxie zu vereinen, während die letzte Hoffnung auf einem Bauplan der Protheaner ruht. Eine Superwaffe, die das Ende der Reaper bringen soll. Über der Erde kommt es zur entscheidenden Schlacht, in der sich alle Völker mit vereinten Kräften gegen die Reaper stellen.

ROMAN-TRILOGIE

Das *Mass-Effect*-Universum wächst weiter und zwar nicht nur mit dem neuesten Ableger der Videospiel-Reihe. Wie schon in den vergangenen Jahren sollen auch in der Ära von *Andromeda* zusätzliche Geschichten und Hintergründe über andere Medien vermittelt werden. In Zusammenarbeit mit dem Verlag Titan Books kündigten die Entwickler von Bioware bereits eine neue Roman-Trilogie an.

Nexus Uprising

Pünktlich zum Release von *Mass Effect: Andromeda* erscheint Ende März das erste Buch mit dem Titel *Mass Effect: Nexus Uprising* in der englischen Originalfassung. Geschrieben wird der Roman von Jason M. Hough und K.C. Alexander. Hough hat sich als Science-Fiction-Autor unter anderem bereits mit der *Dire-Earth*-Trilogie einen Namen gemacht. *Nexus Uprising* behandelt die Vorgeschichte zu *Mass Effect: Andromeda* und wird sich hauptsächlich um die Ereignisse drehen, die sich kurz nach der Ankunft in der neuen Galaxie auf der Nexus-Raumstation abgespielt haben. Wir wissen bereits aus der Vorgeschichte der ehemaligen Sicherheitschefin Sloane Kelly, dass es auf der Nexus zu einem Vorfall gekommen sein muss, in dessen Folge eine ganze Reihe von Leuten aus der Andromeda Initiative verbannt wurden. Mit dieser Geschichte soll der Grundstein gelegt werden für die Welt, die der Spieler in *Andromeda* vorfindet. Wann eine deutsche Übersetzung des Buches erscheint, ist bisher nicht bekannt.

Annihilation und Initiation

Im weiteren Verlauf des Jahres 2017 sollen dann mit *Mass Effect: Annihilation* und *Mass Effect: Initiation* zwei weitere Romane erscheinen. Ersterer wird von Catherynne M. Valente geschrieben, die schon zahlreich für ihre Werke vor allem aus der Phantastischen Literatur ausgezeichnet wurde. Das Dritte Buch stammt aus der Feder von N.K. Jemisin. Die Autorin ist selbst bekennende Gamerin und bezeichnet *Mass Effect* als die beste Spieleserie aller Zeiten. Zu den genauen Inhalten der beiden Folgeromane ist bisher nichts bekannt. Es ist jedoch relativ wahrscheinlich, dass ihre Geschichten während oder gar nach den Ereignissen von *Mass Effect: Andromeda* spielen.

Planänderung

Ursprünglich war noch ein vierter Roman direkt aus der Feder von Creative Director Mac Walters geplant. Das Buch sollte eine Brücke zum geplanten *Mass-Effect*-Film herstellen. Derzeit steht jedoch erstmal die Fertigstellung von *Mass Effect: Andromeda* ganz oben auf der Prioritätenliste.

GEWINNSPIEL

Gewinnt einen fernsteuerbaren Nomad und das PC-Spiel.



Um die Veröffentlichung des Rollenspiels *Mass Effect: Andromeda* gebührend zu feiern, verlosen wir zusammen mit Electronic Arts tolle Preise.

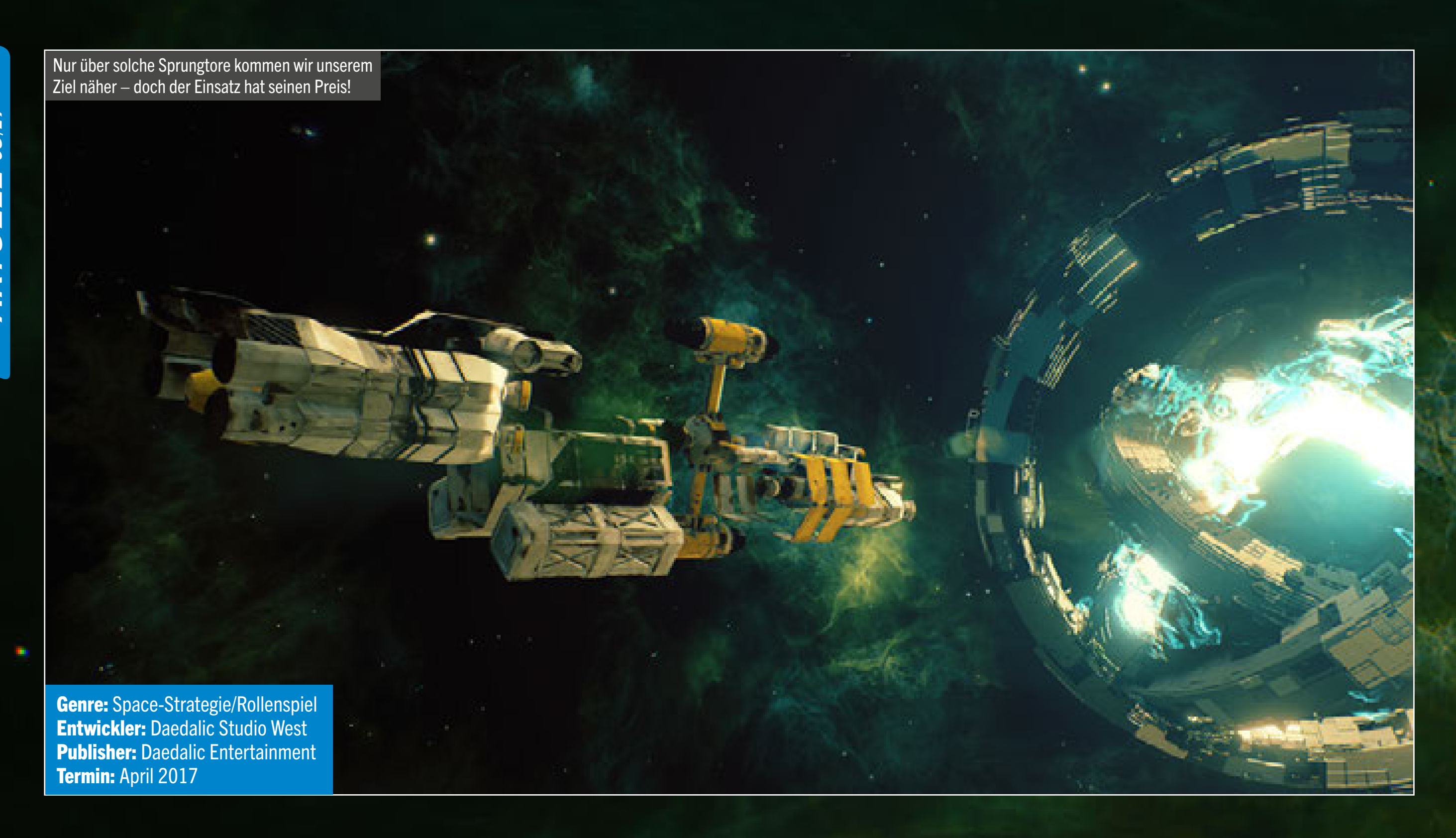
Als Hauptpreis winkt eine schicke Collector's Edition mit dem ferngesteuerten Modell des Nomad-Rovers, inklusive der PC-Version des Action-Rollenspiels. Zusätzlich erhalten zwei weitere Gewinner ebenfalls jeweils eine Kopie der PC-Version.

1.Preis:
NOMAD RC COLLECTOR'S EDITION + VOLLVERSION MASS EFFECT: ANDROMEDA (PC)

2.+3.Preis:
JE 1X VOLLVERSION MASS EFFECT: ANDROMEDA (PC))

Wollt ihr an der Verlosung teilnehmen, müsst ihr uns eine E-Mail an gewinne@pcgames.de oder eine Postkarte an diese Adresse mit dem Betreff „Mass Effect: Andromeda" schicken: **Computec Media GmbH / Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth,** Teilnahmeschluss ist der 8. März 2017.

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall seine Anschrift an Electronic Arts Deutschland zum Versand des Gewinns übermittelt wird.


Nur über solche Sprungtore kommen wir unserem Ziel näher – doch der Einsatz hat seinen Preis!

Genre: Space-Strategie/Rollenspiel
Entwickler: Daedalic Studio West
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: April 2017

The Long Journey Home

Die Düsseldorfer von Daedalic befördern uns ans andere Ende der Milchstraße. Wie zum Henker wir von dort zurückfinden sollen? Das ist unser Problem.

Von: Felix Schütz

Daedalics neues Spiel in ein festes Genre zu pressen, ist keine schöne Aufgabe. Wer es trotzdem versucht, der kommt bei so etwas wie einem Space-Rollenspiel-Action-Adventure-Survival-Simulator raus – da kann man die strenge Einteilung eigentlich auch ganz bleiben lassen und sich lieber mit den Inhalten beschäftigen. Die klingen nämlich spannend! In *The Long Journey Home*, das von Daedalics Studio West in Düsseldorf entwickelt wird, begleiten wir eine vierköpfige Crew auf ihrer langen Reise durch die Milchstraße. Ihr Ziel: die weit, weit entfernte Erde.

Der lange Weg nach Hause

Das Spiel beginnt mit der Auswahl des Teams: Zehn Charaktere sind im Angebot, jeder mit eigener Persönlichkeit, Geschichte sowie Stärken und Schwächen. Vier von ihnen dürfen wir auf unseren Jungfernflug mitnehmen – im Tutorial (das wir auf Wunsch überspringen) beginnt unsere Reise nämlich noch auf der Erde. Unser Ziel ist das nahegelegene Sternensystem Alpha Centauri, das wir mithilfe eines neuartigen Antriebs erreichen sollen. Doch der Lichtsprung geht gründlich schief, wir landen irgendwo am anderen Ende der Galaxis. Warum? Das ist Teil der Story, die wir nicht spoilern! Ab hier regiert der Zufallsgenerator, denn *The Long Journey Home* soll ein Spiel werden, das man immer wieder von vorne starten und dabei neue Abenteuer und Geschichten erleben kann. Zu seinen Vorbildern zählen *Star Control 2* und *Sid Meier's Pirates!*, aber auch moderne Titel wie *Out There*. Uns erwartet also kein lahmes Erkundungsspiel à la *No Man's Sky*, eher ein kompakter Weltall-Trip, der auf hohen Wiederspielwert und interessante Entscheidungen setzt. Ein Spieldurchgang dauert etwa vier bis sechs Stunden, wobei man dann vieles, was das Spiel bereithält, noch gar nicht gesehen hat. Wer mehr erleben will, ist länger beschäftigt!

Wege durch die Zufallsgalaxis

Die meiste Zeit lenken wir unser Schiff aus der Draufsicht; trotz 3D-Engine ist das Gameplay zweidimensional, wir reisen also nicht frei in alle Richtungen. Auf einer Übersichtskarte sehen wir unser Ziel, die Erde. Dazwischen: eine gewaltige Anzahl zufällig berechneter Systeme, Nebel und Planeten, die auf unserem Weg liegen, den wir komplett selbst bestimmen. So könnten wir unterwegs einem Alien-Raumschiff begegnen – vielleicht ist es ein fahrender Händler? Oder


Das Entdecken zufälliger Welten und Ereignisse steht im Mittelpunkt von *The Long Journey Home*.


Wenn wir beim Landevorgang nicht vorsichtig sind, zieht sich unsere Crew ernste Verletzungen zu.

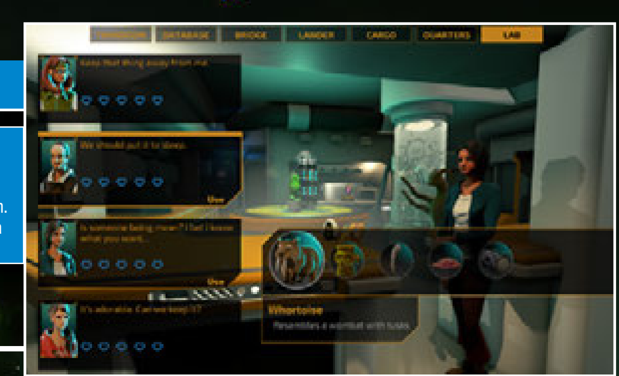


AN BORD DER ISS DAEDALUS

Unser Wissenschaftsschiff soll den ersten Lichtsprung nach Alpha Centauri durchführen – doch der Testflug geht furchtbar daneben und wir landen in einem fernen Nebel irgendwo in der Milchstraße.

Zu Beginn wählen wir uns eine von mehreren Varianten der ISS Daedalus. Sie ist das Herzstück des Spiels, hier treffen wir wichtige Entscheidungen, kurbeln die Forschung an und kümmern uns um unsere Crew.

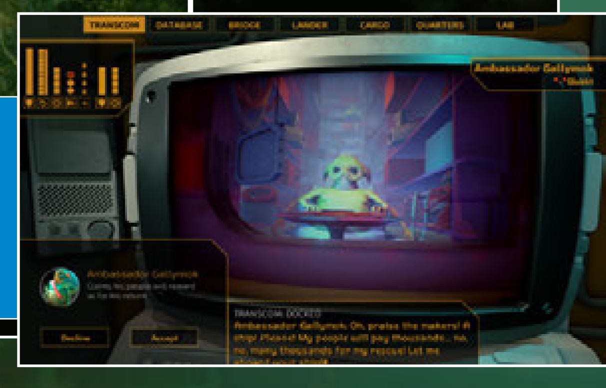
LABOR
Wenn wir neue Artefakte und Geräte von Aliens erhalten oder zufällig finden, müssen wir sie zunächst im Labor untersuchen lassen. Jedes Crewmitglied hat andere Stärken, etwa Archäologie, Technik oder Diplomatie.



ANTRIEB
Jedes Mal, wenn wir den Antrieb nutzen, verbrennt das Schiff wertvollen Treibstoff. Darum brettern wir nicht planlos durchs All, sondern geben nur einen kurzen Schub und lassen uns dann einfach in Richtung unseres Zieles treiben – das schont den Tank!

WOHN- UND SCHLAFBEREICH
Unser vierköpfiges Team muss sich auch mal entspannen. Hier können wir die Charaktere beobachten, deren Persönlichkeit sich im Spielverlauf entfaltet. Zwar dürfen wir sie nicht gezielt ansprechen, doch zumindest hin und wieder unterhalten sich die Teammitglieder und kommentieren das Geschehen. Wir müssen außerdem auf ihren Gesundheitszustand achten und schwere Verletzungen möglichst schnell behandeln.

KOMMUNIKATION
Jede Begegnung in *The Long Journey Home* ist zufällig, egal ob wir die noblen Wolphax, die unberechenbaren Ilitza oder die wild entschlossenen Entdecker der Reeve treffen. Um mit den Aliens klarzukommen, nutzen wir das Transcom-Übersetzungsgerät. Darin verständigen wir uns über einfache Vokabeln und simple Sätze. Mit der Zeit lernen wir weitere Begriffe hinzu.



wir entdecken ein Schiffswrack, das wir untersuchen, um neue Technologien und Rohstoffe zu bergen. Womöglich empfangen wir aber auch einen mysteriösen Notruf, der uns in die Falle von schießwütigen Piraten lockt. Der Zufall entscheidet!

Lunar Lander lässt grüßen

Unser anfangs blitzblankes Schiff zerfällt mit der Zeit, wir müssen uns also darum kümmern, dass genug Ressourcen für Reparaturen und Treibstoff an Bord sind. Ist das Schiff beschädigt, machen wir uns auf die Suche nach einem Planeten, der geeignetes Material bieten könnte. Dazu geben wir im Flugmodus nur die Richtung des Schiffs vor, betätigen kurz die Schubdüsen und lassen uns in Richtung unseres Ziels treiben – alles andere würde zu viel Sprit verbrauchen! Sobald wir uns dem Planeten nähern, bremsen wir ab, lassen uns von dem Gravitationsfeld anziehen und schwenken von Hand in eine Umlaufbahn ein. Erst dann können wir die fremde Welt scannen und erfahren, ob es hier Ressourcen gibt. Ist etwas Brauchbares dabei, beginnen wir mit der Landung. Allerdings nicht mit dem gesamten Schiff, sondern mit einem kleinen Landungsmodul, das wir aus der Seitenansicht vorsichtig auf der Planetenoberfläche absetzen – genau wie in dem Klassiker *Lunar Lander* von 1979! Auf dem Planeten bohren wir nach Erzen und kostbarem Gas, aus dem wir Treibstoff herstellen. Denn: Geht uns erst mal der Sprit aus, fallen die Lebenserhaltungssysteme des Schiffs aus. Dann sollten wir schleunigst auftanken, bevor die Crew das Zeitliche segnet!



▲ Aus diesen zehn Spezialisten wählen wir unser vierköpfiges Team. Jede Figur hat eine eigene Geschichte und bestimmte Stärken.

Diplomatie mit Hindernissen

Sollten wir aber partout kein geeignetes Gas finden, können wir auch bei Händlern oder an Raumstationen neuen Kraftstoff besorgen. Allerdings kommt hier unser Ruf ins Spiel: Es gibt eine Vielzahl schräger Alien-Rassen – welchen wir begegnen, bestimmt der Zufall. Manche sind aggressiv, andere freundlich, andere wiederum wollen einfach nur Geschäfte machen oder uns übers Ohr hauen. Um die fremden Völker zu verstehen, nutzen wir das Transcom, ein Übersetzungsgerät, über das wir einfache Vokabeln und Sätze übermitteln können. Durch Interaktion mit den Rassen lernen wir im Spielverlauf weitere Begriffe dazu und erhalten so neue Dialogoptionen. Je nachdem, welcher Rasse wir helfen und welche wir meiden, verändert sich unser Ruf und dadurch auch die Art und Weise, wie uns andere Alien-Völker begegnen. Das ist schon allein deshalb wichtig, weil jeder Sternennebel mit einem Sprungtor verbunden ist, das von einem zufälligen Volk kontrolliert wird – stehen wir mit der Rasse auf Kriegsfuß, haben wir ein Problem! Dann könnten wir zwar das Sprungtor hacken, wozu aber höchst illega-

1 **RAUMSCHLACHT**
Kämpfe finden auf einer 2D-Ebene statt. Wie in *Sid Meier's Pirates!* müssen wir unseren Raumkahn seitlich zum Gegner drehen, damit wir ihm eine Breitseite verpassen können. Schiffe sind von Energieschilden umgeben, die wir erst wegballern müssen, bevor wir Hüllenschaden anrichten.

2 **IM LANDEANFLUG**
Wie in dem Klassiker *Lunar Lander* von 1979 setzen wir unsere Kapsel vorsichtig auf der Planetenoberfläche ab, um dort nach Rohstoffen zu bohren. Gespielt wird hier aus der Seitenansicht, was den Blick auf die malerischen Planetenoberflächen freigibt.

3 **UNGEWÖHNLICHE STEUERUNG**
Bevor wir einen Planeten scannen können, müssen wir in seine Umlaufbahn einschwenken. Dazu nähern wir uns dem Himmelskörper vorsichtig, indem wir nur geringen Schub geben und uns in sein Gravitationsfeld ziehen lassen. Nun lenken wir so lange, bis wir sicher im Orbit sind.

le Technologie nötig ist – wenn uns eine Patrouille erwischt und beim Kontrollscan die Hackerausrüstung in unserem Frachtraum entdeckt, gibt's mächtig Ärger! Dann können wir beispielsweise eine Strafgebühr zahlen, die Flucht antreten oder – falls wir dafür gerüstet sind – einen Raumkampf anzetteln. Auch die Gefechte werden aus der Draufsicht gespielt und erinnern stark an *Pirates!*: Als würde man eine Karavelle im All steuern, umkreisen wir den Gegner und feuern im richtigen Moment eine Breitseite auf das feindliche Schiff. Nehmen wir zu viel Schaden, drehen wir dem Kontrahenten unsere Seite zu, auf der unsere Schilde am stärksten sind. Waffen sind rar in *The Long Journey Home*, wir verfügen lediglich über Laser und Raketen – ein vollwertiges Actionspiel sollte man also nicht erwarten! Auch ein knüppelhartes Rogue-like ist nicht zu befürchten – die Entwickler wollen den Spielern knifflige Entscheidungen abverlangen, sie aber nicht mit ständigen Game-Over-Bildschirmen nerven.

An Bord der ISS Daedalus

Unser Schiff ist in mehrere Bereiche unterteilt, die man über Menüs verwaltet. Dazu zählen etwa der Schlafraum, in dem man die Crew näher kennenlernt. Oder das Labor, in dem die Beutestücke analysiert werden, die wir unterwegs finden. Wenn wir in einem Wrack beispielsweise ein glühendes Gerät bergen, lassen wir es von einem Crewmitglied untersuchen – vorzugsweise von einem, das sich auf dem Gebiet auskennt! Das Gerät stellt sich dann womöglich als Tank für exotische Materie (EM) heraus, ein besonderer Treibstoff, den wir für die Sprungtore benötigen. Je mehr wir davon haben, desto besser! Ist unser Vorrat an EM verbraucht, können wir das Zeug auch an einer Sonne ernten, allerdings setzen wir unsere Crew damit gefährlicher Strahlung aus. Jedes Teammitglied hat einen eigenen Lebensbalken und kann neben Strahlungsschäden auch verschiedenste Verletzungen davontragen, etwa wenn wir unser Lunar-Lander-Modul zu hart auf eine Planetenoberfläche knallen. Dann benötigen wir Medizin, um die Wunden zu versorgen, die wir vielleicht nur in einer Handelsstation kaufen können. Und dafür brauchen wir wiederum Credits oder nützliche Handelswaren. Ein ständiger Kreislauf aus Problemen! Besonders fies: Wenn wir mal richtig in der Klemme stecken, begegnen wir vielleicht einem Alien, das uns ein bizarres Hilfsangebot macht: Entweder es lässt uns im All krepieren – oder wir überlassen ihm eines unserer Crewmitglieder für seinen intergalaktischen Zoo. Game Over oder ein freudloses Dasein als Attraktion hinter Gittern – wir müssen die Entscheidung fällen und mit den Konsequenzen leben.

Egal ob man es also als Strategie, Rollenspiel oder Survival-Simulation betrachtet – ambitioniert ist Daedalics Weltall-Trip allemal! ❑


In Raumstationen können wir handeln, unsere Crew verarzten oder neue, freiwillige Quests erhalten.

FELIX MEINT

„Vielversprechendes Space-Abenteuer mit Potenzial zum Sci-Fi-Geheimtipp."

Bei Daedalic Studio West arbeiten gerade mal neun Leute an dem Projekt – es wäre also übertrieben, ein zweites *Freelancer* oder *No Man's Sky* zu erwarten. Anstelle freier Raumflüge gibt's 2D-Gameplay mit *Pirates!*-Anleihen, mein Schiff verwalte ich über Menüs und die Action – sofern ich überhaupt kämpfen will – fällt simpel aus. Gerade deshalb könnte *The Long Journey Home* aber ein echter Geheimtipp werden! Denn anstelle von Geballer und seelenlosem Crafting stellt es die kniffligen Entscheidungen, die Zufallsereignisse und den Überlebenskampf meiner Crew in den Mittelpunkt, die meiner Geschichte ein Gesicht gibt. Das verspricht Spannung und hohen Wiederspielwert. Genug, um mich neugierig zu machen!

Fans von *Dirt Rally* dürfen sich freuen: Die Fahrphysik der Hardcore-Simulation wird beibehalten.

Von: Christian Dörre

Dirt 4

Sechs Jahre nach dem Release des Vorgängers und nur etwa ein Jahr nach Erscheinen von *Dirt Rally* wurde endlich *Dirt 4* angekündigt. Wir haben Codemasters wilde Raserei bereits ausgiebig angespielt.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Termin: 9. Juni 2017

Dirt Rally war spielerisch zweifellos ein Meisterwerk und wurde dementsprechend von der Zielgruppe gefeiert. Das Rennspiel war teilweise bockschwer und im Gegensatz zu den letzten Codemasters-Titeln eine echte Hardcore-Simulation. Genau dadurch wurde das Rallye-Feeling so gut eingefangen wie nie zuvor. Allerdings war die Zielgruppe hierfür auch ein wenig kleiner. Statt *Dirt Rally 2* kommt also *Dirt 4*. Doch die frustresistenten Simulationspiloten unter euch brauchen jetzt trotzdem nicht vor Ärger ins Lenkrad beißen. Das britische Entwicklerstudio möchte nämlich den Arcade-Spaß der *Dirt*-Reihe mit dem Hardcore-Aspekt von Dirt Rally vereinen.

Wer mag's hart und dreckig?

Bevor ihr ein Rennen startet oder gar eure Karriere beginnt, müsst ihr Farbe bekennen: Seid ihr Arcade-Raser und bevorzugt es, wenn euch das Spiel etwas unter die Arme greift oder wollt ihr puren Realismus, der euch den Schweiß auf die Stirn treibt? Entscheidet ihr euch für den normalen *Dirt*-Modus, wird euch gerade beim Einlenken und Rausbeschleunigen aus der Kurve ein wenig geholfen. Zwischen Physikmodell und eure Lenkbewegungen wird nämlich, ähnlich wie bei der *Forza*-Reihe, ein Filter gelegt, der eure Bewegungen etwas abrundet. Wählt ihr jedoch den Pro-Modus, erwartet euch die gleiche Physik und damit das gleiche Fahrgefühl wie in *Dirt Rally*. Hier müsst ihr genau die Bremspunkte abpassen, mit viel Gefühl einlenken und sachte mit dem Gaspedal umgehen – sonst werdet ihr nämlich selbst mit optional anwählbaren Fahrhilfen, wie Stabilitäts- oder Traktionskontrolle, Probleme haben, euer motorisiertes Biest auf der Strecke zu halten. Sehr schön: Sowohl für den normalen als auch für den Pro-Modus gibt es drei Schwierigkeitsgrade und es lässt sich frei auswählen, ob oder welche Fahrhilfen ihr aktiviert. So könnt ihr mit ein wenig Feintuning genau das Fahrgefühl einstellen, welches euch am liebsten ist. Typisch für die *Dirt*-Reihe: Die Menge der Erfahrungspunkte für ein Ren-


Die Landrush-Wettbewerbe sind zurück und verfrachten euch in vor PS strotzende Buggys.


Bisher wurden nur Rallye-Autos und Buggys bestätigt. Da muss noch mehr kommen, Codemasters!

Die FIA Rallycross-Weltmeisterschaft wurde für *Dirt 4* lizenziert. Die Rennen gehörten bereits ohne offizielle Lizenz zu den Highlights des Vorgängers.

nen richtet sich danach, wie hoch der Schwierigkeitsgrad ist und wie viele Fahrhilfen ihr eingeschaltet habt.

Weniger Party, mehr Dreck
Auf dem Anspiel-Event in London durften wir bereits Landrush und Rally-Split ausprobieren. Bei der erstgenannten Rennklasse rasten wir wahlweise mit einem Buggy oder einem Truck über einen staubigen Kurs in Nevada. Bei Rally-Split sind wir auf eines der 50 im Spiel enthaltenen Rallye-Autos beschränkt gewesen und flitzten über einen Kurs im australischen Fitzroy-Island Nationalpark. Im fertigen Spiel soll es zudem Kurse in Spanien, Wales, Schweden und dem Bundesstaat Michigan in den USA geben. Das ist nicht sonderlich viel, doch die FIA Rallycross-WM ist dafür vollständig lizenziert, wodurch ihr über zahlreiche Originalstrecken rasen dürft. Die Gymkhana-Events aus *Dirt 3* und *Showdown* sind dafür gestrichen worden. Doch zurück zu unseren Anspiel-Erlebnissen: Grafisch haut uns der Titel noch nicht vom Hocker. Die von uns gespielte PS4-Version litt unter Tearing und leichtem Kantenflimmern. Dafür glänzt der Titel aber mit genialem Motorensound und – sowohl per Controller als auch mit einem Lenkrad – lässt sich *Dirt 4* punktgenau steuern. Zwar ist es gerade im Pro-Modus oft verdammt schwer, das Vehikel auf der Strecke zu halten, doch die Eingabegeräte geben ein super Feedback, sodass man direkt erkennt, welchen Fehler man gemacht hat.

Deine eigene Bühne
Besonders stolz sind die Entwickler auf ihr sogenanntes Your-Stage-Feature. Hinter diesem sperrigen Namen sollen sich mehrere Millionen mögliche Strecken verbergen. Diese sind nicht direkt im Spiel, sondern lassen sich mithilfe von zwei Schiebereglern erstellen. Mit dem ersten legt ihr die Routenkomplexität in fünf Stufen fest, mit dem zweiten hingegen gebt ihr an, wie lange es ungefähr dauern soll, bis man die Ziellinie sieht. Das Minimum liegt hier bei 1:30 Minuten, das Maximum bei zehn Minuten. Die eigenen Kurs-Kreationen lassen sich selbstverständlich mit anderen Fahrern teilen. ❑


Die Landrush-Events sind eh schon fordernd, doch wenn ihr simulationslastig spielt, werden die Rennen so richtig schwer.

CHRISTIAN MEINT



„Mit ein bisschen Feintuning wird auch *Dirt 4* ein Kracher!“

Auch wenn die meisten Spiele von Codemasters keinen Innovationspreis bekommen, machen sie doch immer eine Menge Spaß. Vor allem *Dirt 3* habe ich unfassbar lange gespielt und jedes Event genossen, das nicht Gymkhana war. Danach kam dann der große Stilbruch mit *Dirt Rally* und obwohl ich Simulationen eigentlich so sehr meide wie Kollege Lukas Wasser und Seife, überzeugte mich der Hardcore-Raser. So ein geniales Feedback und so ein griffiges Fahrgefühl hatte ich noch nicht erlebt. Dennoch wünschte ich mir einen Nachfolger zu *Dirt 3*, da ich dort nicht gefrustet ins Lenkrad beißen und Strecken auswendig lernen musste. Genau wie in *Dirt Rally* sollte aber bitte der Fokus auf richtigen Rallyes liegen, denn hier hatte die Serie schon immer ihre Stärke (auch wenn die Entwickler dies schon mal gut unter überdrehtem Youtube-Unsinn zu verstecken versuchten). *Dirt 4* scheint genau das Spiel zu werden, das ich mir gewünscht habe. Der Fokus liegt klar auf den dreckigsten Renn-Events der Welt und ich kann mir selbst jederzeit aussuchen, ob ich mich einer harten Herausforderung stelle oder doch lieber entspannt ein paar Rennen zocke. Vor allem das Your-Stage-Feature wirkt enorm vielversprechend.

Die Stimmung in *Astroneer* ist optimistisch, die Astronauten winken auf Knopfdruck freundlich.

In zufällig verteilten Absturzstellen finden sich oft wertvolle Artefakte.

Astroneer

Genre: Aufbau-Sandbox
Entwickler: System Era Softworks
Publisher: System Era Softworks
Termin: 16.12.2016 (Early Access)

Von: Christopher Scholz/ Peter Bathge

Das knuddeligste Survival-Spiel, das es aktuell per Early Access zu kaufen gibt.

Keine Kämpfe, keine Geschichte, kein außerirdisches Leben, aber viel gute Laune gibt's bei *Astroneer*, das seit dem Verkaufsstart am 16. Dezember 2016 bereits Zehntausende Spieler auf Steam und im Windows-10-exklusiven Microsoft Store begeistert hat – trotz des unfertigen Zustands und trotz des Early-Access-Labels. Der Erfolg mag ursprünglich geboren sein aus der Enttäuschung über das ähnlich gelagerte *No Man's Sky*. Doch mit welchem Gusto Survival-Fans die prozedural generierten Planeten des kleinen Indie-Titels erforschen, das liegt letztlich vor allem in der hohen Qualität von *Astroneer* begründet. Doch was bietet das Erstlingswerk von Entwickler System Era Softworks angehenden Hobby-Astronauten genau? Und rechtfertigt der Inhalt schon jetzt den Preis von rund 20 Euro? Wir waren für euch auf Entdeckungsreise.

Survival in Pastell

Nach dem Spielstart suchen wir uns im Startbildschirm unseren Astronauten aus. Änderungen an Optik oder Ausrüstung sind nicht möglich. Haben wir uns entschieden, startet unser Shuttle und wir beginnen unseren Landeanflug auf einen automatisch bei Spielstart erstellten Planeten. Sofort fällt auf: Autsch, die Framerate geht in dieser Szene selbst auf einem potenten Rechner ganz schön in die Knie; *Astroneer* hat aktuell mit Performance-Problemen zu kämpfen.

Haben wir den ersten Schock überwunden (und die Landschaft um uns tatsächlich Texturen generiert), verlassen wir unsere Landekapsel das erste Mal und bewundern die wunderschöne Grafik. Da



▶ Wer nicht alleine in den Weltraum starten will, kann bei *Astroneer* im Koop-Modus mit bis zu drei Freunden auf Abenteuersuche gehen. Einen Serverbrowser gibt es dabei nicht – ihr könnt also nur per Peer-to-Peer-Technik direkt dem Spiel eines Freundes beitreten. Dazu muss der Ersteller des Spielstandes online sein, um die Partie zu hosten. Ein Multiplayer-Menüpunkt fehlt, stattdessen geht ihr den Umweg über die Freundesliste bei Steam oder im Windows-Store. Übrigens: *Astroneer* unterstützt Cross-Plattform-Multiplayer zwischen der Windows-10-Fassung und der Xbox-One-Version.



Wir klären, ob sich die Investition in eine noch unfertige Version lohnt.

Astroneer schlägt in dieselbe Kerbe wie *Minecraft* und *No Man's Sky*: Survival trifft Crafting in einer großen Sandbox.

Kosten: Auf Steam und im Microsoft Store für 19,99 € erhältlich.
Inhalt: Rohstoffe sammeln, Basis ausbauen, auf fremde Planeten reisen – das unterhält gut zehn Stunden lang.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Pre-Alpha 0.2.10119.0
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: 2018

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

+ Planeten erforschen
Dank des Zufallssystems und der unterschiedlichen Ökosysteme ist die Erkundungsphase zu Spielbeginn eine der größten Stärken von *Astroneer*.

+ Basis ausbauen
Mit neuen Rohstoffen werden auch weitere Module zugänglich; Artefakte und Baupläne bieten einen Schuss Spieltiefe. Den ersten Buggy im 3D-Drucker vom Stapel laufen zu lassen, ist enorm befriedigend.

+ Zusammen spielen
Der Koop-Modus ist zwar noch simpel (es fehlen etwa ein Handels-Interface und Interaktionen neben der Handvoll Gesten). Dennoch macht es tierisch Laune, zwei, drei oder vier Sitze auf den Ressourcen-Laster zu klemmen und gemeinsam durch die Landschaft zu brausen. Quatsch machen ausdrücklich erwünscht!

HIER KLEMMT'S NOCH GEWALTIG

– Langzeitmotivation
Zwar ist für mehrere Stunden Spaß gesorgt, dennoch fehlen auf Dauer Inhalte und Herausforderungen.

– Performance & Glitches
Obwohl die Entwickler bereits mehrere Patches veröffentlicht haben, leidet *Astroneer* immer noch unter vereinzelten Rucklern. Darüber hinaus bauen sich Texturen beim Autofahren zu langsam auf und manchmal verheddert sich der Avatar in der Umgebung (Clipping-fehler). Ärgerlich, aber normal für den frühen Zustand des Spiels!



In Höhlen lagern wertvolle Rohstoffe, hier stellen Sauerstoffmangel und Giftpflanzen Gefahren dar. Die sind aktuell aber noch zu harmlos.

sich unser Planet um eine Sonne dreht, erleben wir einen nahtlosen Tag-Nacht-Wechsel. Die Lichteffekte der auf- und untergehenden Sonne lassen uns auch nach einigen Stunden Spielzeit immer noch kurz innehalten. Die Welten sind in einem wunderschönen Low-Poly-Stil designt, welcher *Astroneer* ein ganz eigenes Flair verleiht. Störende Bildschirmanzeigen gibt es nicht. Das Interface ist unauffällig, aber funktionell, Aktionen wie das Umschichten von Gegenständen gelingen intuitiv.

Wichtigste Order auf unserer neuen Heimat: Rohstoffe abbauen, um Gebäude zu errichten. Dazu nutzen wir unser Terraforming-Tool, mit dem wir Materialien einfach aufsaugen. Für den Bau benötigte Ressourcen landen im Rucksack, dessen Stauraum zu Beginn arg begrenzt ist. Unser „Staubsauger" erlaubt darüber hinaus die Veränderung der Landschaft: Wir lassen Kuhlen im Erdboden entstehen, füllen sie wieder auf oder errichten Türme aus Fels. Wer jetzt auf einen ausgeklügelten Basenbau oder gar echte kreative Freiheit per Voxel-Technik wie in *Minecraft* hofft, wird jedoch enttäuscht werden. Alle Module der Basis sind vorgefertigt. Das Terraforming-Tool dient hauptsächlich dazu, Erze abzubauen. Aus Harz entsteht die erste Erweiterung für unsere Basis, mit Gemisch errichten wir Sauerstoffleitungen. Diese verlegen wir für längere Entdeckungstouren fernab der Basis, denn ohne Verbindung geht unserer Spielfigur schnell die Luft aus.

Sobald wir die Grundlagen verinnerlicht haben, machen wir uns daran, in die überall auf dem Planeten verteilten Höhlen hinabzusteigen. Denn nur dort gibt es die seltenen Rohstoffe wie Aluminium, Kupfer und Titan. Später lassen sich diese Erze in unserer hauseigenen Schmelze in Metalle umwandeln, mit welchen wir unter anderem Fahrzeuge bauen. Doch aufgepasst: Nicht alle Vehikel und andere hilfreiche Gegenstände lassen sich sofort herstellen. Für besonders nützliche oder wertvolle Items benötigen wir Blaupausen. Diese gewinnen wir aus Artefakten, welche wir verteilt über die ganze Spielwelt finden. Schade: Derzeit stehen nur sehr wenige Bauoptionen zur Verfügung. Wie wäre es denn mit einem Modul, in dem der Astronaut wohnt? Mit einem Gewächshaus und einer Hunger-Mechanik, welche uns dazu bringt, Essen anzubauen? Vielleicht sogar mit außerirdischen Pflanzen, deren Samen wir zuerst finden müssen, um sie dann bei uns anzubauen? Hier besteht ganz klar noch Nachholbedarf – das Szenario von *Astroneer* bietet viel Spielraum zur Erweiterung des Umfangs. Gute Nachricht: Die Entwickler planen bereits einige dieser Features für die Vollversion (siehe Kasten oben auf Seite 28).

Noch längst nicht fertig

Nach circa zehn Stunden hat man aber alles gesehen, das letzte nötige Modul für die Basis gebaut und hält die letzte Blaupause in den virtuellen Händen. Um der drohenden Langeweile zu entkommen, zieht es erkundungslustige Entdecker in *Astroneer* zu den Sternen. Haben wir genug von unserem Heimatplaneten, starten wir mit unserem Shuttle in die endlosen Weiten, um auf einem anderen Planeten einen Neuanfang zu wagen (siehe unten).



EIN PROZEDURAL GENERIERTES UNIVERSUM ERWARTET EUCH!



1. Neben eurem Heimatplaneten kreisen im Orbit der Sonne andere Welten – auf physikalisch korrekten Umlaufbahnen.

2. Vor dem Start ins All stellt ihr Treibstoff her und betankt das Raumschiff – die nötigen Rohstoffe besitzt ihr nach einigen Stunden.

3. Auf fremden Planeten fangt ihr ganz von vorne an; euer Astronaut darf lediglich ein paar Ressourcen in seinem Rucksack mitnehmen.

WELCHE FEATURES SIND FÜR DIE ZUKUNFT GEPLANT?

Survival-Mechaniken wie Hunger, das Anlegen von Farmen und weitere Schwierigkeitsgrade sollen für eine größere Herausforderung sorgen.

Ein Wettersystem, Customization-Optionen für Basis und Astronaut sowie außerirdische Tiere sind für die ferne Zukunft geplant.

Langfristig wollen die Entwickler die Spieleranzahl pro Server erhöhen. Außerdem plant man Mod-Unterstützung per Steam Workshop.

„Ein bis zwei Jahre" sollen die Arbeiten an *Astroneer* dauern, die Roadmap gibt's unter tinyurl.com/gvfgoej.

Jeder Himmelskörper hat dabei seine eigenen Herausforderungen: Wüstenplaneten bieten wenig Harz, welches wir auf unserem Heimatplaneten im Überfluss sammeln konnten. Auf exotischen Planeten hingegen wachsen giftige Pflanzen, welche uns an den Kragen wollen. Zum Zeitpunkt unseres Tests gab es sieben dieser Planetentypen.

Dass wir während unserer Erkundungstouren aus Versehen Aliens auf die Füße treten, weil wir ihr Hoheitsgebiet verletzen, ist jedoch ausgeschlossen. *Astroneer* hat (noch) kein außerirdisches (humanoides) Leben zu bieten. Dafür lauern uns giftige Pflanzen, wilde Sandstürme und stachelige Steppenläufer auf. Außerdem laufen wir auch noch ständig Gefahr, dass unserem Astronauten buchstäblich die Luft wegbleibt. Hat unser virtuelles Ich dann das Zeitliche gesegnet, starten wir wieder an unserem letzten Speicherpunkt. Unsere Materialien verlieren wir dabei – wir können sie jedoch unserem leblosen Alter Ego abknöpfen. Dass wir dabei wie bei *Diablo 2* unser totes Ich looten, ist ein wenig zynisch, hat jedoch beim ersten Mal für den einen oder anderen Lacher gesorgt.

Dass sich Fahrzeuge sehr ruppig steuern und wir im Buggy sitzend an jedem kleinen Stein hängen bleiben, führt während des Spielens ebenfalls zu lustigen Szenen – gerade da jeder der Himmelskörper zum Großteil aus Geröll besteht. Trotzdem können nervige Bugs und Glitches wie das Festhängen an Gegenständen oder das spontane Überschlagen von Fahrzeugen den Spielspaß oft sehr einschränken. Performance-Probleme und spät nachladende Texturen machen einem das Leben ebenfalls unnötig schwer; hier schimmert die Early-Access-Natur von *Astroneer* am deutlichsten durch.

Schon jetzt den Preis wert?

Framerate-Einbrüche, ein eher geringer Umfang mit einer Spielzeit von um die zehn Stunden, Bugs und Glitches, ein fehlender Serverbrowser und wenige Individualisierungsmöglichkeiten für den Astronauten oder die eigene Basis – und trotzdem ist *Astroneer* seine 20 Euro wert. Die wunderschöne Grafik, das Terraforming und der Koop-Modus bieten Anreize zum Weiterspielen. Allerdings muss man seine Motivation ein Stück weit selbst kreieren; das ist typisch für das Sandbox-Genre. Missionsziele oder Story-NPCs, die einen zu Beginn an die Hand nehmen, fehlen. Die (eingängige) Steuerung wird lediglich knapp im Menü erklärt, ein Tutorial gibt es nicht. Allerdings macht wie bei so vielen Survival-Spielen die Entdeckung der Feinheiten des Spielprinzips mindestens ebenso viel Spaß wie das Erforschen der prozedural generierten Welten. Im Lichtschein der Helmlampe die tiefsten Tiefen einer unterirdischen Höhle erforschen, mit Kollegen im Buggy durch die Wüste rasen oder sich gegenseitig per Terraformer-Staubsauger den Boden unter den Füßen wegziehen – das Debüt von System Era Softworks bereitet schon jetzt die Bühne für viele einzigartige Momente, die experimentierfreudige Spieler erfreuen dürften.

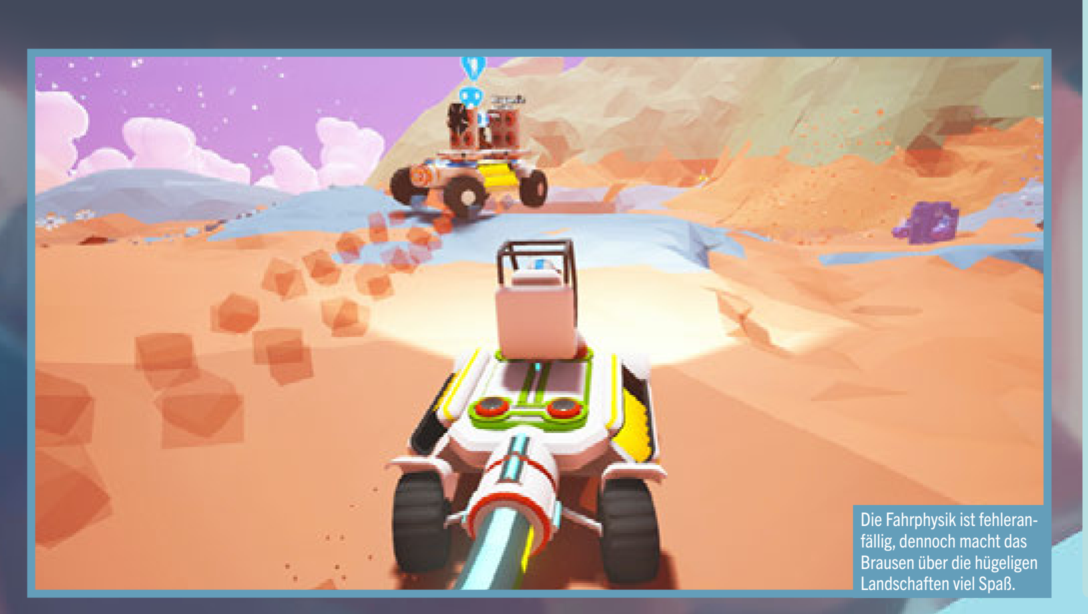
Das Early-Access-Projekt wird in den ein bis zwei Jahren Entwicklung wahrscheinlich noch eine Menge an Features und Leistungsverbesserungen spendiert bekommen, bis es tatsächlich als Vollversion erscheint (siehe oben). Wer sich *Astroneer* jetzt schon kauft, sollte sich darüber im Klaren sein, dass er kein auf Hochglanz poliertes, komplett fertiges Spiel erhält. Sondern ein Projekt, welches sich mit der Zeit wandeln und weiterentwickeln wird. Wer damit kein Problem hat – oder wer es gerade auf so etwas abgesehen und Spaß daran hat, die Entwicklung live mitzuverfolgen sowie Feedback an die Entwickler zu geben –, der macht mit dem Kauf von *Astroneer* nichts falsch. ❑

PETER MEINT



„Ein exzellentes Grundgerüst, das hoffentlich noch ausgepolstert wird."

Die Online-Plattform Steam wird in letzter Zeit immer wieder mit einer Müllhalde verglichen. Und tatsächlich erscheint dort Tag für Tag jede Menge Schrott, egal ob als vermeintlich fertiges Spiel deklariert oder unter dem Deckmäntelchen des Early Access. *Astroneer* wirkt dagegen wie ein Rohdiamant, der zwischen all der Schlacke strahlt und funkelt. Die endlose Weltenwanderung von *No Man's Sky* wird kombiniert mit dem kreativen Bauen des Klassikers *Minecraft* – verpackt in ein zugängliches Design mit klarem Interface, geradlinigen Aufgabenstellungen und farbenfroher Optik. Während mich persönlich viele Survival-Spiele im Early-Access-Stadium abschrecken, lädt *Astroneer* einen regelrecht zum Erkunden ein. Auf Dauer wird das aufgrund der Abwesenheit echter Herausforderungen und dem Fehlen wichtiger Inhalte zwar irgendwann langweilig, aber die ersten paar Stunden vergehen dafür wie im Flug, so gut greifen die einzelnen Spielelemente ineinander. Das stimmt mich zuversichtlich für die Zukunft: *Astroneer* verfügt über ein solides Fundament und viel Charme; wenn die Entwickler all ihre ambitionierten Pläne bis zur Veröffentlichung umsetzen, könnte es der neue Goldstandard im Sandbox-Genre werden.



Die Fahrphysik ist fehleranfällig, dennoch macht das Brausen über die hügeligen Landschaften viel Spaß.


Die verschiedenen Welten warten mit unterschiedlichen Thematiken auf. Wir schlagen uns bereits durch eine Dschungel-Welt, später erwarten uns unter anderem ein Eis- sowie ein Casino-Level.

Yooka-Laylee

Genre: Jump & Run
Entwickler: Playtonic
Publisher: Team 17
Termin: 11. April 2017

Vogel und Bär waren gestern, heute sind Chamäleon und Fledermaus angesagt – und statt auf dem seligen N64 erleben sie nun am PC Hüpf-Abenteuer!

Von: Lukas Schmid

Rare, heutzutage vor allem für Kinect-Spielchen und andere wenig berauschende Projekte bekannt, gehörte in den 1990ern – damals noch unter dem Namen Rareware – zu den ganz Großen im Konsolen-Geschäft. Exklusiv für Nintendo entwickelten die Briten mit Spielen wie *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini*, *Conker's Bad Fur Day*, dem indizierten *Bond*-Shooter *Goldeneye* und natürlich *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie* plattformübergreifend regelmäßig neue Referenzen in den jeweiligen Genres. Nach dem Verkauf an Microsoft änderte sich das schnell und unter den Mannen, die heute am MMOG-Piraten-Ausflug *Sea of Thieves* arbeiten, findet sich kaum noch ein Angestellter des ursprünglichen Studios. Stattdessen schlossen sich zahlreiche der damaligen Mitarbeiter 2014 zusammen und gründeten das neue Studio Playtonic. Ihre Mission: dem durch *Banjo-Kazooie* und den Nachfolger perfektionierten, danach aber fast vergessenen 3D-Jump&Run-Genre durch einen geistigen Nachfolger wieder zu altem Glanz zu verhelfen. Das Ergebnis nennt sich *Yooka-Laylee*, brach anlässlich der Kickstarter-Enthüllung 2014 alle Rekorde und erscheint Mitte April endlich – und zwar auch für den PC. Wir durften den Titel bereits ausgiebig spielen und den ersten Level auf Herz und Nieren prüfen.

Ein tierisches Paar

Auch wenn wir in *Yooka-Laylee* zwei Helden spielen – Chamäleon Yooka und Fledermaus Laylee –, so steuern sie sich doch wie eine Figur. Wie anno dazumal Kazooie in Banjos Rucksack verweilte, klammert sich Laylee an Yookas Rücken fest. Der Vorteil davon: Durch die doppelte Mann- beziehungsweise Fledermausfrau-Power verfügen die beiden Protagonisten über ein breites Repertoire an für das Vorankommen notwendigen Moves. So können sie durch ihre Zusammenarbeit etwa einen Doppelsprung ausführen, Laylee kann Yooka flatternd über weite Abgründe tragen, sie können sich zusammenrollen und im Affenzahn über den Boden kullern, lernen, Feuer und Eis zu spucken und noch viel mehr. Allerdings stehen uns all diese Bewegungen und Aktionen nicht von Beginn an zur Verfügung: Stattdessen wollen sie in der Oberwelt sowie in den über fünf Welten – die genaue


Der böse Capital B und sein Lakai Dr. Quack planen Schlimmes. Dadurch rufen sie das Helden-Duo Yooka und Laylee auf den Plan.


In jedem Level erwartet und eine Lorenfahrt, wie man sie bereits aus dem Klassiker *Donkey Kong Country* für das Super Nintendo kennt.

▶ Wie in den alten Rareware-Klassikern hat so gut wie jedes Objekt im Spiel, mit dem wir interagieren, riesige Kulleraugen spendiert bekommen – auch dieser Kanonen-Kumpel.

Das „Batship Crazy“ ist Yookas und Laylees Heimat und Ausgangspunkt des Abenteuers. Von der großen Oberwelt aus gelangen wir zudem zu den verschiedenen Levels.

Anzahl wollen die Entwickler noch nicht verraten – von der Hosen tragenden Schlange Trowzer (etwaige Assoziationen möge jeder selber treffen) mittels gesammelter goldener Federn gekauft werden; nur ein kleiner Part einer wahren Armada an sammelbaren Gegenständen.

Sammeln bis zum Abwinken

Die Entwickler orientieren sich nämlich auch in dieser Hinsicht an guten, alten 3D-Hüpfer-Tagen und schaffen es geschickt, den Sammeltrieb der Spieler für sich zu nutzen. Im Gegensatz zu den langweiligen Abklapper-Marathons in Spielen wie *Assassin's Creed* oder auch *Dragon Age: Inquisition* sind die sammelbaren Objekte aber durch die deutlich übersichtlicheren Levels (die dennoch wesentlich größer ausfallen als alles, was man von Nintendo 64 kennt) wesentlich dynamischer und angenehmer in das Gameplay und die Levelgestaltung eingewoben. So etwa die goldenen Federn – auf so gut wie jedem Pfad den man bestreitet, finden sich diese und es erfordert so gut wie nie nerviges Herumgerenne, um sie zu ergattern. Hinzu kommen sogenannte Retro-Münzen, mit denen wir uns auf Arcade-Automaten des passend benannten Dinos Rextro an auf Spielhallen-Titeln aus den 1980er-Jahren basierenden Minimales messen können; Schmetterlinge, die uns einerseits Lebensenergie und andererseits Ausdauer, die wir für zahlreiche unserer Moves benötigen, zurückgeben; und, neben weiteren aufklaubbaren Gegenständen, vor allem die Pagies, goldene Buchseiten, mit denen wir in der Oberwelt die verschiedenen Levels freischalten.

Weltenbauer

Allerdings, die Entwickler orientieren sich auch an modernen Gepflogenheiten und werfen auch Spielernaturen, die den Reiz des Sammelns nicht erkennen, keine Steine in den Weg. Von Haus aus ist jeweils nur ein gewisser Teil jeder Welt freigeschaltet; schauen wir uns dort halbwegs gründlich um und erfüllen die kreativen Aufgaben, die uns auf der Suche nach den Pagies gestellt werden, reicht das aus, um bis zum Abspann zu gelangen. Wer will, kann die Levels alternativ aber auch durch den Einsatz von Pagies expandieren, wodurch sich völlig neue Abschnitte, mehr Gegenstände und neue – und im Vergleich zu den Standard-Welten etwas schwerere – Herausforderungen ergeben.

Schweine, Loren, Wolkenbrüche

Egal ob im erweiterten oder im kleinen Format: Schon in der ersten Welt ist der Abwechslungsreichtum, der uns geboten wird, beachtlich. Da müssen wir einem Ritter-Schwein auf der Suche nach seinen Kollegen helfen, einen zerrissenen Pagie wieder zusammenfügen, ein Schießbuden-Minispiel absolvieren, einen (gar nicht so einfachen) Boss bezwingen, eine Fahrt auf einer Lore absolvieren, ein Rennen gegen eine Wolken-Dame absolvieren, deren Gatten beim Wasserlassen helfen und mehr. Klar, zahlreiche dieser Aufgaben – etwa die Lore und die Suche nach den Pagie-Teilen – werden wir, wie für das Genre üblich, in späteren Levels in abgewandelter und schwererer Form wiedererleben; allerdings machen die Aufgaben bis dato so viel Spaß, dass wir uns darüber nicht beschweren wollen, zumal dem bisherigen Anschein nach auch genügend singulär genutzte und nicht weniger gelungene Aufgaben auf uns warten. Übrigens: Auch die Oberwelt ist kein leerer Ort, sondern steckt, wie früher in *Banjo-Kazooie*, ihrerseits voller Geheimnisse. Dass die verschiedenen Herausforderun-



Wie die Kollegen Banjo und Kazooie können sich auch Yooka und Layee in Objekte und Kreaturen verwandeln lassen, die zum Vorankommen an manchen Stellen unabdingbar sind.

An Arcade-Automaten in den Levels dürfen wir uns an Minimales wie diesem hier beweisen, welches stark an den Rareware-Retro-Raser *R.C.Pro-AM* angelehnt ist.


Polygon-Dino Rextro ist nicht nur der Herr über die verschiedenen Arcade-Automaten, sondern wird auch im Mehrspielermodus des Abenteuers einen Auftritt haben.


Die durchgeknallten Bewohner in den Levels brauchen fast immer unsere Hilfe. Diese nette Wolke etwa verlangt, dass wir ihr beim Wasserlassen helfen. Tja …


Trowzer ist einer der wichtigsten NPCs im Spiel. Mittels Federn können wir bei ihm für den Spielfortschritt dringend benötigte neue Spezialmoves kaufen.

gen so viel Spaß machen, liegt nicht zuletzt an der wirklich ungemein präzisen Steuerung – meist ist man selber schuld, wenn mal was schiefgeht und man etwa in den Abgrund fällt. Dazu sei gesagt, dass wir das Spiel auf einem PC mit Xbox-Controller spielten – wie sich Maus und Tastatur schlagen, können wir noch nicht beurteilen.

Blubber-Geplappere

Man merkt, wir sind von *Yooka-Laylee* spielerisch bisher sehr angetan. Mindestens ebenso gelungen sind aber der Humor und die Atmosphäre des Abenteuers. Wie in den geistigen Vorgängern ist so gut wie alles belebt und mit Cartoon-artigen Glubschaugen ausgestattet, seien es Steine, Bäume, Pagies, goldene Federn oder Eisblöcke. Hinzu kommen die zahlreichen kunterbunten und durchgeknallten Figuren, auf die man in den Levels trifft, etwa der bereits erwähnte Trowzer, eine verrückte Tintenfisch-Wissenschaftlerin, eine üppig ausgestattete Sodaautomaten-Dame oder das Wolkenpärchen, auf das wir im ersten Level treffen. Im Gespräch mit diesen Gesellen reiht sich ein plakativ schlechter und gerade dadurch wirklich witziger Wortwitz an den nächsten – alle mittels Textkästen vorgetragen und, in *Banjo-Kazooie*-Manier, mit unterschiedlichsten Brabbel-Geräuschen unterlegt. All das ist natürlich reichlich kindisch, tendenziell altmodisch und man muss es nicht mögen, es strotzt aber nur so vor Liebe und dürfte alten Rareware-Hasen regelmäßig ein Lächeln ins Gesicht zaubern. Für diese finden sich übrigens auch jede Menge schlüpfrige oder schwarzhumorige Anspielungen, jedoch herzig genug verpackt, dass sie nie geschmacklos wirken.

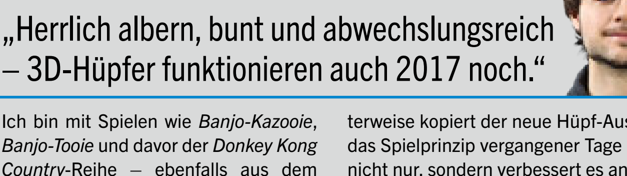
Kapitalverbrechen

Wenig mehr als ein Mittel zum Zweck dürfte die Geschichte des Abenteuers sein, die sich um die Pläne des kapitalistischen Bösewichtes Capital B dreht, welcher auf der Suche nach einem magischen Buch, von dem er sich gewaltige Kräfte erhofft, sämtliche Schmöker der Spielwelt mittels einer monströsen Maschine einsaugt. Helden, die sie sind, können Yooka und Laylee das natürlich nicht geschehen lassen und begeben sich ins Abenteuer. Simpel, aber wenig mehr als ein Gerüst, um Gameplay und Humor darin zu verpacken. Ebenfalls relativ simpel fällt die bunte Grafik des Spiels aus, allerdings erwartet sich von dieser Art von Spiel wohl auch niemand hochauflösende Texturen und berauschende Effekte. Immerhin, die künstlerische Gestaltung der thematisch sehr unterschiedlichen Welten – bis dato wurden eine Dschungel-, eine Eis- und eine Casino-Welt enthüllt – wirkt gelungen. Und wer sich daran einmal sattgesehen hat, darf übrigens in diversen Multiplayer-Minispielen ran, die wir aber noch nicht selbst ausprobieren konnten.

Albern, aber spaßig

Keine Frage, im Jahre 2017 is *Yooka-Laylee* ein sehr spezielles Spiel und trotz des Kickstarter-Erfolges wird sich zeigen müssen, ob es abseits nostalgischer Spielernaturen, die seit 2001 auf *Banjo-Threeie* warten, auch genügend neue Fans für sich gewinnen kann. Allerdings ist es beeindruckend, wie perfekt der Titel einerseits das Spielgefühl und die Atmosphäre der 3D-Jump&Runs aus der N64-Ära einfängt und andererseits an den richtigen Ecken und Enden durch kleine Anpassungen dafür sorgt, dass er sich nicht archaisch anfühlt. Somit verspricht das kunterbunte Abenteuer nach derzeitigem Stand genau das abzuliefern, was sich die Kickstarter-Unterstützer seit zwei Jahren erhoffen – wie man an Beispielen wie *Mighty No. 9* sieht, ist das durchaus keine Selbstverständlichkeit. Vor allem wirkt es in Zeiten immer düsterer oder ernsterer Spiele wie ein wunderbar alberner, bunter und einfach wahnsinnig unterhaltsamer Spaß; ein Liebesbrief nicht nur an ein fast vergessenes Genre, sondern an Videospiele an sich. ❑

LUKAS SCHMID MEINT



„Herrlich albern, bunt und abwechslungsreich – 3D-Hüpfer funktionieren auch 2017 noch.“

Ich bin mit Spielen wie *Banjo-Kazooie*, *Banjo-Tooie* und davor der *Donkey Kong Country*-Reihe – ebenfalls aus dem Hause Rareware – aufgewachsen und habe mich ergo schon früh in diese Art von Abenteuern verliebt. Insofern war es für mich traurig, mitanzusehen, wie das einstige Kultstudio sich immer weiter von dem wegbewegte, was es einst ausmachte – kulminierend im mich so gar nicht ansprechenden *Sea of Thieves*. Dank *Yooka-Laylee* fühle ich mich aber fast wieder in selige Kindheitstage versetzt, als ich mit dem klobigen N64-Controller in der Hand stundenlang die für damalige Verhältnisse gewaltigen Eves erforschte und mich dem Sammeltrieb hingab. Dankenswerterweise kopiert der neue Hüpf-Ausflug das Spielprinzip vergangener Tage aber nicht nur, sondern verbessert es an den richtigen Stellen; sei es hinsichtlich der eine Spur zurückgeschraubten Menge an Collectables, bezüglich der punktgenauen Steuerung oder des größeren Fokus auf der eigenen Entscheidungsfreiheit, wie intensiv man die Levels erforschen will. Besonders aber hat es mir der Humor angetan, der fast immer die richtige Balance aus albern und wirklich witzig findet. Ich freue mich auf jeden Fall schon sehr, wenn der Titel im April erscheint und ich überprüfen kann, ob sich meine Hüpfspiel-Künste aus vergangenen Tagen so gut gehalten haben, wie ich mir das einbilde.



Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

Von: Lukas Schmid

Die Geister, die ich rief, die schießen einfach los – oder zeigen, genau im Gegenteil, ihr ausgeprägtes Schleichtalent in den Weiten Boliviens.

In den letzten Jahren gab es sowohl von Spielern als auch der Fachpresse Kritik, dass sich Ubisofts Open-World-Spielprinzip angesichts der Masse an hauseigenen Serien mit stets sehr ähnlicher Herangehensweise (*Assassin's Creed*, *Far Cry*, *Watch Dogs*, *The Crew*, ...) zu sehr abgenutzt hätte. Anstatt jedoch bezüglich des negativen Feedbacks die offenen Spielwelten einfach über den Haufen zu werfen, geht Ubisoft nach *Steep* und *Watch Dogs 2* nun auch mit *Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands* einen anderen Weg: Anstatt wilder Sammeleien soll nun vermehrt die spielerische Freiheit im Mittelpunkt stehen, die offenen Welten nicht mehr Mittel zum Zweck sein sollen, sondern individuelle Spielerlebnisse ermöglichen.

Kampf gegen das Kartell

Nun, ganz sind die bekannten Altlasten wohl nicht weg, denn wie wir anlässlich eines Anspiel-Events sowie im Rahmen der inhaltsgleichen Closed Beta des Spiels feststellen konnten, ist die Map wie üblich gesprenkelt mit Sammel-Icons aller Art. Anstatt diese durch die Eroberung von Türmen freizuschalten, dienen nun eben Dokumente dazu, die Symbole zu offenbaren. Allerdings zeigt sich der neue Ansatz durchaus auf anderer Ebene: Anstatt stur Mission für Mission abzuarbeiten, steht es uns (abgesehen vom letz-

Welche Fahrzeuge oder Fluggeräte wir benutzen, steht uns völlig frei. Wer will, kann auch die Zivilbevölkerung um ihre Gefährte erleichtern.

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Paris
Publisher: Ubisoft
Termin: 07. März 2017



Wie es sich für ein Open-World-Spiel gehört, erwarten uns wechselnde Tageszeiten und Wetterlagen. Bei Regen sieht Bolivien richtig toll aus!



Das virtuelle Bolivien in Wildlands wird von mehreren verschiedenen Drogenbossen regiert. Unsere Aufgabe: Diese ausschalten und zu Oberbösewicht El Sueno vordringen.

ten Obermotz) völlig frei, in welcher Reihenfolge wir die verschiedenen Drogenbosse des virtuellen Bolivien auseinandernehmen – wobei jeder dieser kleinen Handlungsstränge wiederum in mehrere Missionen unterteilt ist. Zusätzlich warten unzählige Nebenmissionen darauf, von uns in Angriff genommen zu werden.

Ballern in Bolivien

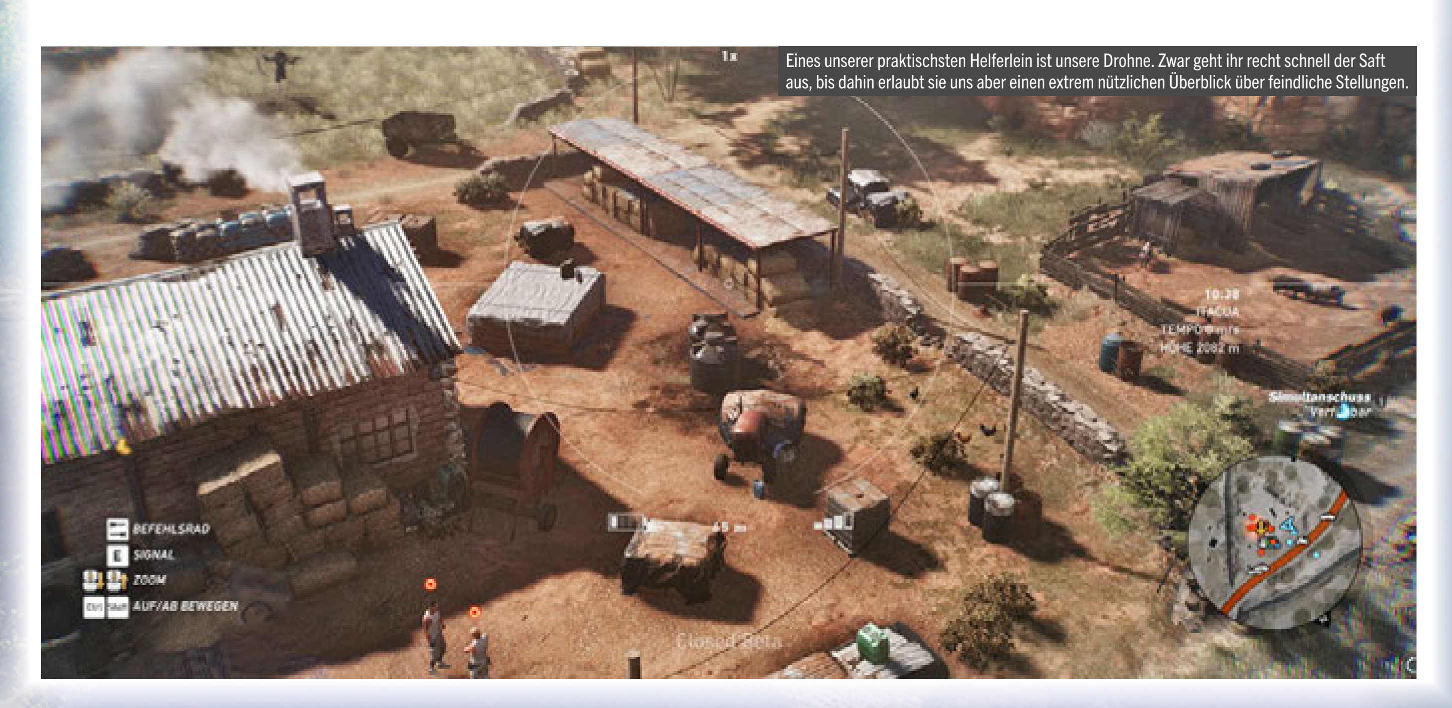
Der Name des Spiels verrät's bereits, wir klären sicherheitshalber aber noch einmal auf: Genannte Missionen absolvieren wir in Gestalt eines Mitglieds der militärischen Spezialeinheit Ghost Recon. In einer fiktiven, aber auf den realen Zuständen im Land basierenden Realität befindet sich dieses in faktischer Geiselnahme durch diverse Drogenkartelle, deren Dominanz von der Regierung des Landes stillschweigend akzeptiert wird, allen voran das mächtigste Kartell namens Santa Blanca. Unsere Mission: Nach guter US-amerikanischer Art und Weise, Demokratie verbreiten und am Ende – hoffentlich – den diabolischen Santa-Blanca-Boss El Sueno auszuschalten. Hierfür schaffen wir uns zuallererst im recht umfangreichen Editor unseren geistreichen Helden – ob Männlein oder Weiblein, hübsch, hässlich, schwarz, weiß, alt oder jung, entscheiden wir. Sobald wir unserem Helden-Novizen eine ansprechende Visage und einen schicken Hut verpasst haben, übernehmen wir im virtuellen Bolivien auch schon die Kontrolle über ihn, respektive sie. Bisher zumindest laufen die Missionen zumeist darauf hinaus, ein feindliches Lager beziehungsweise eine feindliche Stellung einzunehmen und dort zum Beispiel eine Zielperson zu verhören, geheime Unterlagen zu ergattern, Geiseln zu befreien, feindliche Vorräte oder Gerätschaften zu zerstören oder schlicht und ergreifend eine gegnerische Zielperson auszuschalten.

Wer schleicht, gewinnt

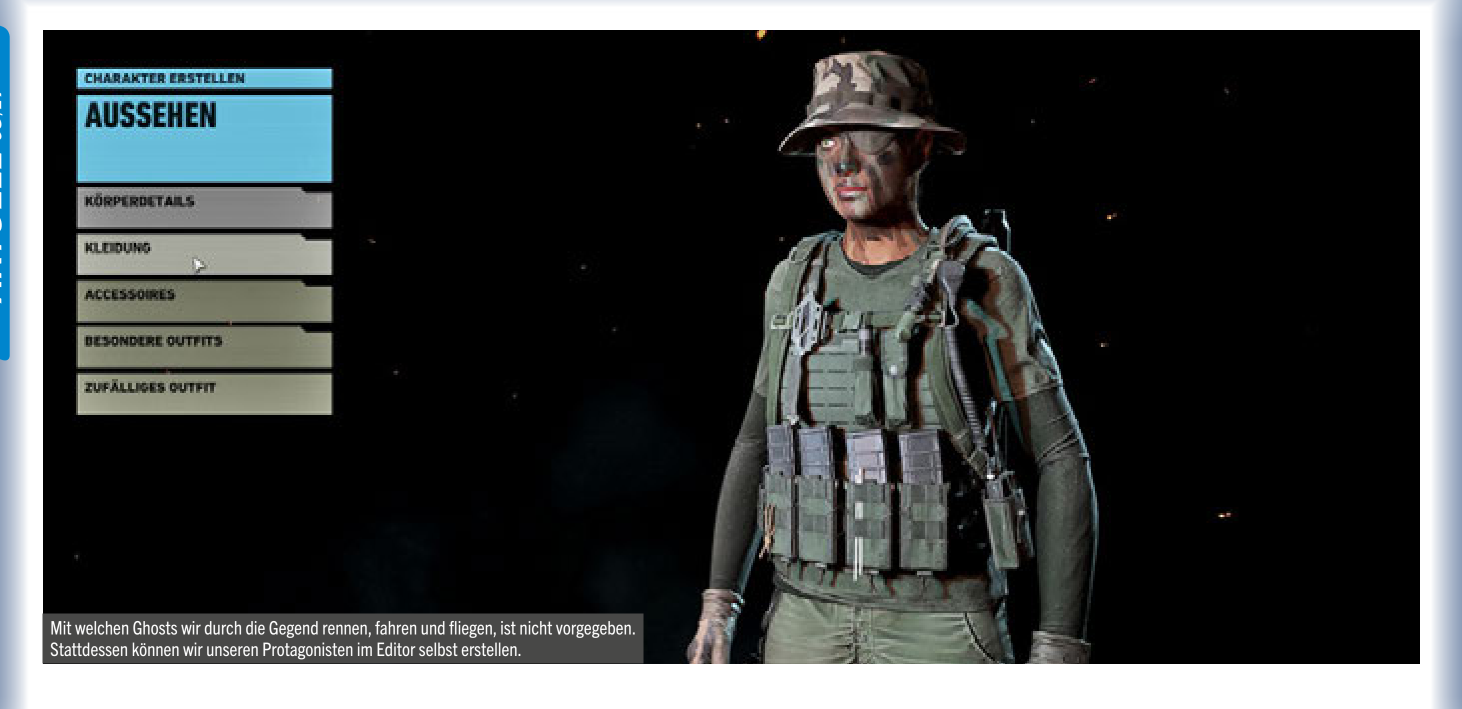
Die Vorgehensweise steht uns dabei frei: Wer will, rennt wild ballernd durch die Gegend und kommt damit zumeist auch ans Ziel, macht sich das Leben aber deutlich schwerer, vor allem in den höheren der vier verfügbaren Schwierigkeitsgrade. Nicht nur zieht Rambo-Vorgehen unweigerlich gegnerische Verstärkungs-Trupps nach sich und führt dazu, dass wir uns rasch in einem feindlichen Kugelhagel wiederfinden; oft genug führt es auch dazu, dass zum Beispiel eine von uns gesuchte Zielperson kurzerhand die Beine in die Hand nimmt und mit Auto oder Helikopter das Weite sucht, was eine zusätzliche Verfolgungsjagd nach sich zieht. Wer klug ist, tauscht Maschinengewehr und Sprint-Button lieber gegen Pistole mit Schalldämpfer und schleichendes Vorgehen. Die spielerischen Möglichkeiten, die uns dann offenstehen, sind groß: Schon bevor wir in Feindesland eindringen, können wir via fliegender Drohne die Situation auskundschaften und Feinde markieren. Schön: Im Gegensatz zu einer frühen Version des Spiels, die wir auf der E3 im vergangenen Jahr spielten, ist die Reichweite der Drohne deutlich eingeschränkter und sie lässt sich nun kürzer nutzen, bevor ihr der Saft ausgeht. Dadurch ist es notwendig, ihren Einsatz ein wenig taktischer zu planen. Zudem können wir die Gegend alternativ mit dem Fernglas auskundschaften, Thermal- sowie Nachtsicht aktivieren und mehr. Unser Move-Set ist ebenfalls recht umfangreich und erlaubt es uns etwa, zu schleichen, liegend zu kriechen, über Hindernisse hinwegzuspringen und hinter Objekten Deckung zu suchen – jedoch ohne das bekannte und tendenziell nervige An-der-Wand-Kleben. Ebenso verfügen wir über eine klassische, aber passende Waffenauswahl, welche sich aus allerlei Sniper- und Maschinengewehren, Pistolen, Granaten, Sprengsätzen und weiteren tödlichen Spielzeugen zusammensetzt.

Geistreiche Upgrades

Ubisoft-typisch können wir unser Repertoire an Fähigkeiten mittels gesammelter Erfahrungspunkte in kleinen Skill-Trees erweitern beziehungsweise vorhandene Fertigkeiten verbessern. So lernen wir etwa, jederzeit Fahrzeuge oder Fluggeräte an unsere Seite zu rufen, mehr Schaden einzustecken, bei einem Sturz oder Sprung aus einem Helikopter



Eines unserer praktischsten Helferlein ist unsere Drohne. Zwar geht ihr recht schnell der Saft aus, bis dahin erlaubt sie uns aber einen extrem nützlichen Überblick über feindliche Stellungen.



Mit welchen Ghosts wir durch die Gegend rennen, fahren und fliegen, ist nicht vorgegeben. Stattdessen können wir unseren Protagonisten im Editor selbst erstellen.

oder Flugzeug dank Fallschirm sicher zu landen oder verletzte Mitstreiter schneller wiederzubeleben (zu den KI-Kameraden und den menschlichen Mitstreitern gleich mehr). Auch unsere Waffen lassen sich verbessern und zum Beispiel mit neuen Gewehrläufen oder größeren Munitionslagern aufwerten. Für all diese Verbesserungen benötigen wir – auch das kennt man von Ubisoft – nicht nur Erfahrung, sondern zusätzlich unterschiedliche Mengen verschiedener Ressourcen, die wir als Belohnung für allerlei Aktivitäten erhalten. An und für sich ein bewährtes und nettes Spielelement, wirkt die Menge an Sammelzeug im Spiel bis dato doch sehr hoch – hoffen wir, dass das fertige Spiel hier das Maß hin zum stupiden Abklappern nicht überschreitet. Überhaupt fühlt sich *Wildlands* bis dato überraschend stark wie die letzten paar *Far Cry*-Ableger an, welche die Ubi-Formel teilweise bis zum Exzess trieben, nur eben um taktische Komponenten angereichert.

Vier Wilde, ein Land

Der Unterschied zwischen *Wildlands* und der Quasi-Vorlage liegt im Bereich des deutlich wichtigeren Koop-Aspekts. Zwar kann man das Abenteuer auch vollkommen alleine genießen: Die Rolle der Mitspieler übernehmen dann KI-gesteuerte Soldaten, denen sich mittels Schultertaste simple Befehle wie „Feuern", „Warten" und „Neu gruppieren" geben lassen. Das funktioniert durchaus gut und die Begleiter stellen sich vergleichsweise klug an, wirken teilweise aber fast schon übermächtig. Deutlich mehr Spaß hatten wir im Online-Modus im Team mit drei realen Mitspielern. Idealerweise sollte man diese kennen und direkt mit ihnen per Headset kommunizieren, denn in Absprache gewinnen die Eroberungen und Infiltrierungen feindlicher Stellungen deutlich an Substanz. So können sich zum Beispiel zwei der Mitstreiter darauf konzentrieren, aus der Ferne störende Feinde mittels Sniper-Gewehren auszuschalten und den offensiv ins Lager vordringenden Mitstreitern dadurch eine sichere Route zu ihrem Ziel zu ermöglichen. Oder aber man plant einen gezielten Direkt-Angriff und mäht innerhalb von Sekunden zu viert gegnerische Truppen nieder. Wenn alle zusammenarbeiten, ergeben sich hier regelmäßig sehr spannende Situationen – und die Befriedigung, wenn man eine Mission wie geplant abgeschlossen hat, ist groß.

Target Missing in Action

Neben einigen spielerischen Bedenken sorgt der Titel bezüglich der Technik allerdings noch für Kopfzerbrechen. Er sieht keineswegs schlecht aus und beim Flug mit dem Helikopter über die scheinbar unendlichen Weiten der – wirklich sehr großen und schön gestalteten – Spielwelt ergeben sich teils tolle und in atmosphärische Licht getauchte Momente, die vor allem der beeindruckenden Weitsicht zu verdanken sind. Dem gegenüber stehen aber häufig nachladende Texturen, rela-



Die Befriedigung, wenn eine im Vorfeld geplante Schleich-Mission genau nach Vorstellung funktioniert, ist groß und motiviert ungemein.



Das Upgrade-System funktioniert nach genau demselben Prinzip, welches man aus unzähligen anderen Ubisoft-Spielen kennt und wirkt ziemlich aufgesetzt.


Oft ist es unsere Aufgabe, Zielpersonen zu finden und sie zu verhören. Idealerweise schrecken wir auf dem Weg dorthin keine Feinde auf.

tiv lange Ladezeiten vor Beginn des Spiels, ins Bild ploppende Objekte, Clipping-Fehler sowie sehr unschöne Bugs. Einmal blieben wir nach einem virtuellen Ableben in der Wand hängen und verhinderten somit, dass unser KI-Gehilfe uns heilen konnte und in einer Koop-Mission setzte das Spiel komplett aus, spawnte keine der zu eliminierenden drei Zielpersonen und ließ unsere Gegner völlig unkoordiniert gegen Wände laufen und auf den Boden schießen. Klar, das kann und wird wohl spätestens mit dem so gut wie sicheren Day-One-Patch besser werden, es ist jedoch fraglich, ob man wirklich alle technischen Unzulänglichkeiten schon zum Launch in den Griff bekommen wird. Unsere Kollegen von PC Games Hardware warfen einen zusätzlichen, detaillierten Blick auf die Beta und stellten fest, dass es sich bei *Wildlands* um einen echten Ressourcen-Fresser handelt, dessen Performance zusätzlich durch eine niedrige Bildrate und – bei Nutzern von Geforce-Grafikkarten – breiige Texturen geschmälert wird. Dabei ist es nicht von Belang, ob der Grafikspeicher gefüllt ist oder nicht – das Fazit unserer Hardware-Experten: Die Systemleistung wird schlicht und ergreifend nicht effizient genutzt.

Freiheit um der Freiheit Willen?

Für uns stellt sich nach der Beta die Frage: Hätte es die offene Welt wirklich gebraucht? Der Ansatz der vollkommenen Freiheit bei der Reihenfolge der Missionen ist löblich, allerdings wirken viele der sonstigen Aktivitäten in der Welt auf uns bisher noch wie Füllmaterial. Zudem fragen wir uns, ob die Qualität der Geschichte nicht unter diesem nun offenbar bei Ubisoft forcierten Ansatz leidet – auch *Watch Dogs 2* ließ viel Freiheit bezüglich der Reihenfolge der Missionen zu. Die einzelnen Geschichten im Kampf gegen die verschiedenen Zielpersonen auf dem Weg zu El Sueno wirken durchaus spannend und sind teilweise sogar ganz witzig – die herzzerreißende Liebesgeschichte eines mörderischen Ärzte-Paares sorgte beim Spielen für Schmunzeln –, große narrative Überraschungen im Rahmen der Haupthandlung dürften durch diesen Ansatz aber wohl ausbleiben. Natürlich ist eine spannende Geschichte nicht der Fokus in einem Spiel wie *Ghost Recon: Wildlands* – wir haben aber auch nichts gegen eine solche einzuwenden.

Wünsche an den *Wildlands*-Mann

Was bleibt, ist ein Spiel mit jeder Menge Potenzial, welches beim Release in wenigen Wochen jedoch beweisen muss, dass es dieses auch nutzt. Zusätzlich zu den definitiv vorhandenen spielerischen Qualitäten erhoffen wir uns eine sinnvoll gefüllte Welt, ein technisch robustes Grundgerüst, mehr Abwechslung als in der Closed Beta und einige zusätzliche eigenständige Ideen, welche es von der Open-World-Konkurrenz aus dem eigenen Haus abheben. Damit steht oder fällt, ob *Wildlands* eine Zukunft als Koop-Dauerbrenner bevorsteht oder ob es wie das mit ähnlichen Ambitionen im vergangenen Jahr angetretene *The Division* schon nach kurzer Zeit sang- und klanglos in der Versenkung verschwindet. ❑

LUKAS MEINT



„Coole Schießereien in einer Ubisoft-Open-World – ist's zu viel des Guten?"

Ubisoft machen es einem manchmal aber auch einfach zu leicht, Witze auf ihre Kosten zu machen – auch noch *Ghost Recon* und damit einer der wenigen verbliebenen, klassisch linearen Marken aus dem eigenen Hause die Open-World-Maske überzustülpen, kann man nämlich durchaus kritisch sehen und sich darüber lustig machen. Allerdings habe ich mit dem Ergebnis durchaus Spaß. Die bekannte „Schalte Icons auf der Map frei und klappere sie ab"-Formel scheint zudem zumindest nicht ganz so rigoros einfallslos umgesetzt worden zu sein, wie man das von anderen Ubi-Serien in den letzten Jahren gewohnt war. Gerade im Team mit drei Mitspielern ergeben sich richtig spannende Situationen. Die Befriedigung, wenn ein im Vorfeld ausgearbeiteter Plan aufgeht, ist wirklich gewaltig und motiviert zu ausgiebigem Planen – wobei es aber natürlich auch Spaß macht, eine scheinbar völlig eskalierte Situation wieder unter Kontrolle zu bringen, indem man geschickt improvisiert. Allerdings: Ich denke, dass der Spaß auch in semi-offenen Gebieten hingehauen hätte, und die relativ ausgeprägten technischen Unzulänglichkeiten, von denen zahlreiche Teilnehmer der Closed Beta berichteten, müssen bis zum Release Anfang März unbedingt noch ausgebügelt werden. Dann, so denke ich, werden Fans der seit Jahren sträflich vernachlässigten *Ghost Recon*-Reihe alleine schon aufgrund der stark ausgeprägten taktischen Komponente auf ihre Kosten kommen. Ich werde dem virtuellen Bolivien auf jeden Fall eine Chance geben.


Die Handlung wird via hübsch gemachter CGI-Sequenzen vorangetrieben. Allerdings wirkt sie bisher noch nicht allzu spannend und bietet das übliche Militärshooter-Einerlei.

Dungeons sind nicht nur dunkle Höhlen, sondern auch offene Bereiche wie dieser hier.

Ni no Kuni 2

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Level 5
Publisher: Bandai Namco
Termin: 2017

Von: Katharina Reuß

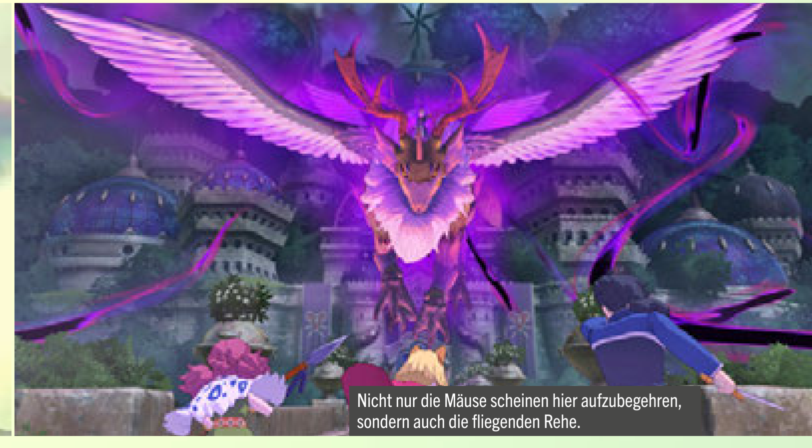
Überraschung: *Ni no Kuni 2* erscheint auch auf dem PC. Nicht nur Japan-Fans freuen sich auf magische RPG-Unterhaltung.

Kaum ist die Katze aus dem Haus, tanzen die Mäuse auf dem Tisch! Der blonde Evan mit den Katzenohren ist eigentlich der Herrscher über das Königreich Ding Dong Dell, doch wegen seiner zurückhaltenden und ruhigen Art werden rasch Zweifel an seiner Eignung zum Regenten laut. Ein dubioser Mauseminister nutzt die Gelegenheit für einen Coup, überfällt mit einer Armee Nager das Königreich und krallt sich die Krone. Evan bleibt nichts anderes übrig als zu fliehen. Im Exil beschließt der verhinderte Thronerbe, die Welt von *Ni no Kuni* in Frieden zu vereinen und ein eigenes Reich zu gründen. Unterstützt wird Evan von Tani, der burschikosen Luftpiratentochter, und Roland, einem Besucher aus unserer Welt. Als Oberhaupt eines Staates sind das Gerechtigkeitsempfinden und Verantwortungsbewusstsein von Roland extrem ausgeprägt, weshalb er sich entschließt, so lange in der magischen Dimension zu verweilen, bis Evan zu seinem Recht kommt. Neben den menschlichen Mitstreitern befinden sich niedliche Geister in der Party: Die kleinen Higgledies sind so etwas wie Kobolde, die man nur sehen kann, wenn man ein reines Herz hat. Mithilfe ihrer mächtigen Elementarmagie vermögen sie es, das Ruder auch in aussichtslosen Situationen herumzureißen. Sie attackieren Feinde im Kampf und helfen beim Überwinden von Hindernissen in der Spielwelt. Und die ist groß, weit und wunderschön. Wie in einem Diorama fächert sich die malerische Landschaft vor der Heldengruppe auf, wenn sie durch die Oberwelt streift.

Der PC, die fremde Welt

Überraschend war die Ankündigung, *Ni no Kuni 2* würde den Weg auch auf den PC finden. Der Vorgänger – mehr zu diesem lest ihr im Kasten auf der rechten Seite – war noch exklusiv auf der PS3 erhältlich. Erfahrungen mit der Reihe, die in Japan noch mehr Spiele umfasst, sind nicht für den Einstieg in *Ni no Kuni 2* nötig. Zwar spielt auch das neue Abenteuer in einer fremden,


Evan heißt mit vollem Namen Evan Pettiwhisker Tildrum. Gesundheit!


Nicht nur die Mäuse scheinen hier aufzubegehren, sondern auch die fliegenden Rehe.


Liebe zur Natur und satte Grüntöne sind ein Markenzeichen von Ghibli-Werken.


Der Obermotz ist eine harte Nuss, gemeinsam werden Evan und seine Freunde aber sicher siegen.

GHIBLI UND LEVEL 5: EIN MAGISCHES DUO

Das international renommierte Animationsstudio arbeitete in *Ni no Kuni* mit dem gefeierten Entwicklerteam Level 5 zusammen.

Als ernst zu nehmende Unterhaltungsform wurde Anime spätestens salonfähig, als *Chihiros Reise ins Zauberland* von Ghibli im Jahr 2003 einen Oscar gewann. Die Markenzeichen des Studios, ikonische Charakterdesigns mit niedlichen Monstern, sympathische, junge Helden sowie eine fantastische Darstellung von Natur und Umwelt, findet man auch im kooperativ mit Level 5 entwickelten *Ni no Kuni*. Im bittersüßen Abenteuer versucht der junge Oliver, seine todkranke Mutter zu retten, und wagt sich aus diesem Grunde zusammen mit der Fee Tröpfchen (erkennbar am Laternen-Nasen-piercing) in die magische Welt Ni no Kuni. Spielern und Kritikern gefiel's: Der Wertungsdurchschnitt liegt bei satten 86%.




Tröpfchen und Oliver lernen auf ihrer Reise durch die fremde Welt viele schräge Gestalten kennen.

magischen Welt, doch mit den Geschehnissen des ersten Ausfluges hat das rein gar nichts zu tun. Thematisch dreht sich dieses Mal alles um die Beziehung zwischen Freunden und Familie, während es im ersten Spiel in erster Linie um das Erwachsenwerden des jungen Protagonisten ging. Den einzigartigen Look behält Level 5 bei, auch wenn das Animationsstudio Ghibli nicht mehr so stark an der Arbeit der Fortsetzung beteiligt ist. Und die musikalische Untermalung, in *Ni no Kuni* hochgelobt, übernimmt abermals der Komponist Hishaishi, der früher bei Studio Ghibli in Lohn und Brot stand.

Obschon *Ni no Kuni 2* noch in diesem Jahr veröffentlicht werden soll, gibt's noch eine recht große Menge Fragezeichen. Was zum Beispiel aus dem Monster-sammel-Feature geworden ist, mit dessen Hilfe man im ersten Spiel tierische Freunde in den Kampf beschwor, ist unbekannt. Gut möglich, dass die Mechanik ersetzt wurde von der Einbindung der Higgledie-Elementgeister. Auch Fakten zum von den Entwicklern mehrmals angedeuteten Königreich-Bau-Modus sind rar gesät. Nur eines will Level 5 hier betont wissen, nämlich, dass es sich dabei nicht um eine Mechanik handeln soll, die mit der eines Aufbaustrategietitels vergleichbar wäre. Vielmehr haben die Handlungen von Evan Einfluss auf das Königreich, und es könne sich von Spieler zu Spieler ganz unterschiedlich entwickeln. Wahrscheinlich wächst das Königreich einfach mehr oder weniger passiv während des Abenteuers heran.

Feen, Helden und Higgledies

Das Kampfsystem orientiert sich an dem des Vorgängers. Ihr habt die Wahl, welche der Helden ihr in eure Party übernehmen wollt, und wechselt zwischen ihnen hin und her. Gleichzeitig erteilt ihr den Higgledies Befehle, etwa dazu, einem aggressiven Affengegner den Pelz zu versengen. Wie viele unterschiedliche Elementklassen es von den Geisterwesen geben wird, ist noch nicht bekannt, bereits in Aktion sehen konnte man aber schon die feurigen Vertreter in Rot und die grünen Exemplare, die Windkräfte beherrschen. Auf Artworks zu sehen gab es zudem blaue, lila, weiße und gelbe Exemplare. Einen bislang noch nicht vorgestellten Feen-Begleiter für Evan soll es ebenfalls geben, ein Ersatz für den schrägen Gesellen Tröpfchen, der den Helden im ersten *Ni no Kuni* durch die Fabelwelt führte. Ob man den auf dem PC noch in diesem Jahr kennenlernen wird, ist ungewiss, denn laut Level 5 ist gerade einmal die Hälfte der Arbeit an *Ni no Kuni 2* erledigt – und dann gibt es wohl noch mindestens ein paar Wochen Sperrfrist, da Sony auf der PS4 das Rollenspiel zunächst zeitexklusiv anbieten wird. ❑


Die große, einladedende Oberwelt ist wie eine Art Diorama aufgebaut.

KATHARINA MEINT



„Extrem charmant und spielerisch hoffentlich noch packender als der erste Teil."

Der Look von *Ni no Kuni 2* lässt den Trugschluss zu, dass es sich um ein anspruchsloses, kindlich-naives Abenteuer handelt. Bereits im ersten Teil aber verbarg sich hinter dem fröhlichen Äußeren eine rührende Geschichte, die auch Erwachsenen ans Herz ging. Genauso verhält es sich auch mit vielen Animationsfilmen aus dem Hause Ghibli. Ein wenig gewöhnungsbedürftig für den durchschnittlichen, westlichen Geschmack könnte aber das androgyne Aussehen des jungen Helden sein – und dann auch noch die Katzenohren? Selbst ich, die ich durchaus etwas Fernost-Erfahrung habe, dachte im ersten Moment, der Held sei ein Mädchen. Wie dem auch sei – ich bin nicht nur gespannt, ob *Ni no Kuni 2* den gelungenen Vorgänger übertreffen wird, sondern auch, wie dem Team die Umsetzung auf dem PC gelingt.

Nier: Automata

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Platinum Games
Publisher: Square Enix
Termin: 2017

Von: Ulrich Wimmeroth, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Mario Cabibbo

Zwischen *Bayonetta* und Bullet-Hell-Ballerei: So gut spielt sich die Kombination aus Rollenspiel und Shooter.

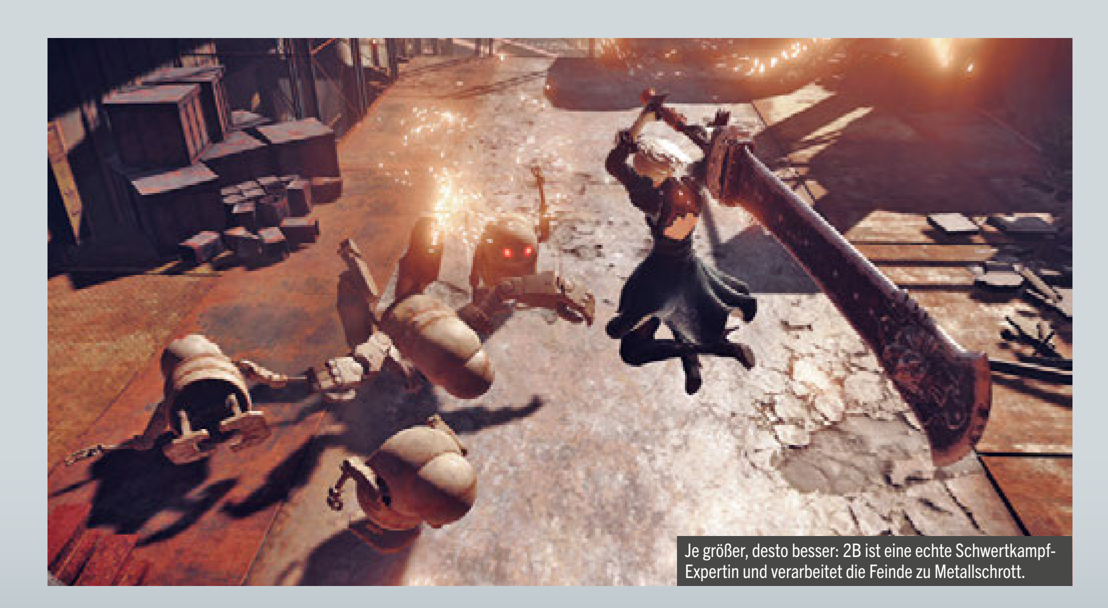
Das Action-Rollenspiel *Nier* aus dem Jahr 2010 hatte eine ganze Reihe Probleme – zum Beispiel ein bestenfalls mittelprächtiges Kampfsystem, schwache Optik und hinter den Erwartungen gebliebene Verkaufszahlen. Aber dank spannender Story und starken Figuren konnte sich das Spin-off zu *Drakengard* zu Recht einen Kultstatus erarbeiten. Am 10. März 2017 erscheint nun die Fortsetzung *Nier: Automata* für die PS4, später im Jahr wird es voraussichtlich auch eine PC-Version geben.

Bei einer ausgiebigen Anspiel-Session bei Publisher Square Enix in Hamburg konnten wir schon einmal die apokalyptische Welt der japanischen Produktion bereisen und uns mit den Androiden 2B und 9S in den Kampf gegen eine Armee von Roboter-Invasoren stürzen. Diese haben die Erde angegriffen und die Menschheit gezwungen, auf den Mond zu fliehen. Von hier aus werden Kampfandroiden entsendet, die sich den Alien-Aggressoren stellen und Stück für Stück den blauen Planeten zurückerobern sollen. Unser Ersteindruck: Das Spiel könnte ein echter Überraschungserfolg werden.

Voll im Flow

Für *Nier: Automata* hat sich Game Director Taro Yoko mit den *Bayonetta*- und *Vanquish*-Machern von Platinum Games tatkräftige Unterstützung mit solider Actionerfahrung an Bord geholt. Eine gute Idee, denn nach drei Stunden intensiven Blechdosen-Metzelns fällt unser Urteil zum kräftig überarbeiteten Kampfsystem äußerst positiv aus: Die Gefechte fühlen sich extrem flüssig an, die Kombinationen aus Nahkampfattacken, Fernangriffen mit Feuerwaffen und blitzschnellen Ausweichmanövern gehen flott von der Hand.

Wenn wir mit der Androiden-Heldin 2B durch die Roboterhorden pflügen und schnell in einen Rhythmus aus Schwerthieben und eleganten Sidesteps kommen, ist die *Bayonetta*-Handschrift dann auch stets zu erkennen. Weichen wir im richtigen Augenblick aus (ein Symbol über den Köpfen der Gegner warnt uns vor Feindangriffen), verlangsamt sich die Zeit und wir können mit einem Konter ordentlich Schaden anrichten. Das ist bei dem Kanonenfutter an rotäugigen R2D2-Verwandten, auf die wir stoßen, nicht ganz so wichtig – wohl aber bei den bildschirmfüllenden Bossgegnern, die uns



Je größer, desto besser: 2B ist eine echte Schwertkampf-Expertin und verarbeitet die Feinde zu Metallschrott.

IM KUGELHAGEL

Game Director Taro Yoko ist ein Fan von Bullet-Hell-Shootern. Das merkt man den abwechslungsreichen Ballerpassagen von *Nier: Automata* an.

„Ich mag das Danmaku-Genre, Spiele wie *Ikaruga* oder *Deathsmiles*, und wollte eigentlich einen reinen Bullet-Hell-Shooter machen. Aber Square Enix hat auf Rollenspielelementen bestanden", erklärt Taro Yoko beim Hands-on-Termin in Hamburg. Ob er bei der Aussage gelächelt hat, können wir nicht sagen, denn ohne seine Emil-Maske lässt er sich nicht in der Öffentlichkeit blicken. Seine Vorliebe für effektreiches Kreuzfeuer, bei dem es in den Luft- und Bodenkämpfen auf dem Bildschirm vor Projektilen nur so wimmelt, ist aber klar zu erkennen und beschert euch in *Nier: Automata* abwechslungsreiche Gefechte.


Von links nach rechts: Producer Yosuke Saito, Taro Yoko mit Emil-Maske, Gamedesigner Takahisa Taura. (Quelle: Medienagentur plassma)

im Bullet-Hell-Prinzip mit dichtem Kugelhagel, Raketenschwärmen oder monströsen Kettensägen auf den Leib rücken. Doch mit dem richtigen „Flow" bekommen wir selbst das größte Hindernis klein und sehen dabei auch noch richtig gut aus.

Für unsere Vernichtungsarbeit stehen uns nicht nur eine Vielzahl an Schwertern für den Nahkampf, sondern auch ein hilfreicher Pod zur Verfügung. Dieser schwebt immer in unserer Nähe, ballert auf Knopfdruck aus sicherer Entfernung auf Gegner und kann Spezialattacken ausführen, die direkt eine ganze Welle Feinde aus dem Weg räumen, dann aber eine Abklingzeit benötigen. Wie auch im Vorgänger wechselt in *Nier: Automata* immer wieder automatisch die Kameraperspektive zwischen 3D-Arealen, der Sicht von oben und klassischem 2D-Sidescroller. Während wir weiter im Spiel vordringen, dabei unter anderem eine gigantische Steampunk-Fabrik, von Pflanzen überwucherte Städte oder Ruinen in der Wüste durchstreifen, bekommen wir einen Kompagnon an die Seite gestellt, der autark mit uns kämpft – beispielsweise den Aufklärungsandroiden 9S.

Ein Easy Mode für Neulinge

Löblich: Die Kritik, dass das Kampfsystem im ersten *Nier* zu schwer gewesen wäre, haben sich die Entwickler zu Herzen genommen und deshalb einen Auto-Mode implementiert. Mithilfe von Chips, die ihr im Spielverlauf finden könnt, erhöhen wir die Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten von 2B und erwerben neue Fertigkeiten. Wählt man den einfachsten Schwierigkeitsgrad, hat man die Möglichkeit, spezielle Chips einzupflanzen, die Angriffe, das Ausweichen und den Waffenwechsel automatisieren. Nach dem Einbau brauchen wir gar nichts mehr zu machen und nur noch zuzuschauen – *Nier: Automata* spielt sich dann quasi von alleine. Wer also keine Lust auf Action hat, aber die Story genießen will, braucht sich nicht durch die Kämpfe zu mühen. Praktisch: Dieser „Godmode" lässt sich durch einen Druck auf die L2-Taste jederzeit ein- und ausschalten – für Prügel-Novizen eine hilfreiche Option zur Frustvermeidung.

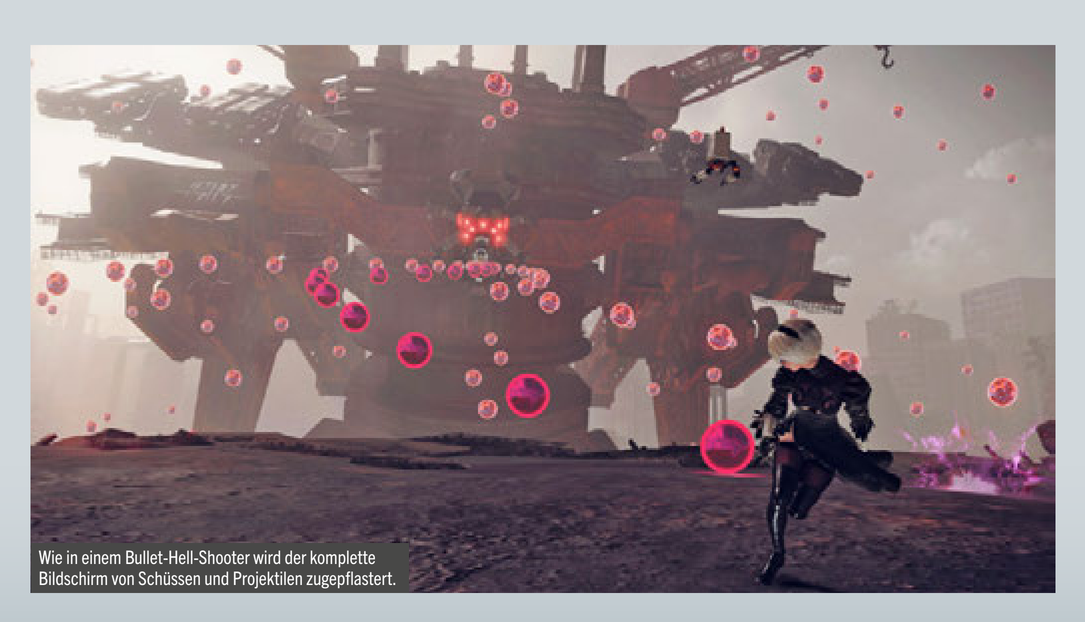
Petri Heil!

Die Kämpfe, ob zu Boden oder mit Raumschiffen in der Luft, sind zwar ein zentraler Punkt des Spiels, aber auch die Rollenspielelemente kommen in *Nier: Automata* nicht zu kurz. In den kläglichen Resten der Städte stoßen wir auf Widerstandsnester, in denen wir bei Händlern Waffen und Ausrüstung erwerben oder aus gesammeltem Material anfertigen lassen können sowie diverse Nebenmissionen annehmen. Diese reichen von Standard-Sammelaufgaben à la „Bring mir ein Dutzend Kristalle" bis hin zur Aufdeckung von Geheimnissen und verlängern optional die Spieldauer, die laut Platinum Games für die Hauptstory bei etwa 25 Stunden liegen soll.

Und wenn wir mal nicht einem Schatz hinterherjagen oder Roboter zu Sondermüll verarbeiten, können wir Wildtiere per Futter anlocken und auf Elchen reiten, unsere E-Mails checken oder – wie es sich für ein Japano-Rollenspiel gehört – eine ausgedehnte Angelpartie unternehmen.

Maschinen mit Gefühlen

Über die Story wollen wir nicht zu viel verraten, zudem haben wir beim Hands-on auch nur Bruchstücke in Gesprächsfetzen mitbekommen. Aber die haben immerhin genügt, um uns sehr neugierig zu machen. 2B etwa scheint durchaus menschliche Gefühle zu entwickeln, und die angeblich seelenlosen Invasoren erscheinen auf einmal in einem ganz anderen Licht. Konkretes Beispiel: Wir stoßen vor einem Bosskampf in einer verlassenen Stadt auf eine Ansammlung von Blechbüchsen, die sich ziemlich seltsam verhalten. Da wiegt ein Roboter ein Stück Metall in einer Wiege – genauso, wie es eine Mutter mit ihrem Baby tun würde. Was das wohl zu bedeuten hat? Wir sind gespannt! ❑


Wie in einem Bullet-Hell-Shooter wird der komplette Bildschirm von Schüssen und Projektilen zugepflastert.

MARCO MEINT



„Charakterdesign und Gameplay sind auf meiner Linie. Hype!"

Das erste *Nier* hatte mit einigen Problemen zu kämpfen, war im Kern aber ein echt faszinierendes Spielerlebnis. Ein Glück, dass Square Enix einer Fortsetzung grünes Licht gegeben und zudem auch noch die Spezialisten Platinum Games ins Boot geholt hat. Im Zusammenspiel mit der kreativen Feder von Designer Yoko Taro erhoffe ich mir von *Nier: Automata* ein rundum gelungenes Action-Adventure mit Anspruch und Dauermotivation.

ULRICH MEINT

„Mit dem richtigen ‚Flow' sehen wir beim Kämpfen echt gut aus."

Schicke Optik, stabile 60 Bilder die Sekunde und ein richtig elegantes Kampfsystem, wenn man erst einmal den Bogen raushat: Mir hat die Evolution von *Nier* beim Anspiel-Termin gut gefallen und ich freue mich schon darauf, die abwechslungsreichen Areale genauer zu untersuchen. Platinum Games inszeniert zwar keine wirklich offene Spielwelt, aber durch den nichtlinearen Spielverlauf und die Option, etliche Nebenmissionen annehmen zu können, bin ich hier nicht zu sehr in meinem Entdeckerdrang beschnitten. Neben den Kämpfen und den klassischen Rollenspielelementen macht vor allem die Story Lust auf mehr. Game Director Taro Yoko hat uns fest versprochen, dass wir uns auf eine spannende Fantasy-Geschichte mit einigen Überraschungen freuen dürfen. Hoffentlich hält er Wort, dann könnte *Nier: Automata* richtig klasse werden.

Ulrich Wimmeroth ist freier Autor für PC Games und pcgames.de.

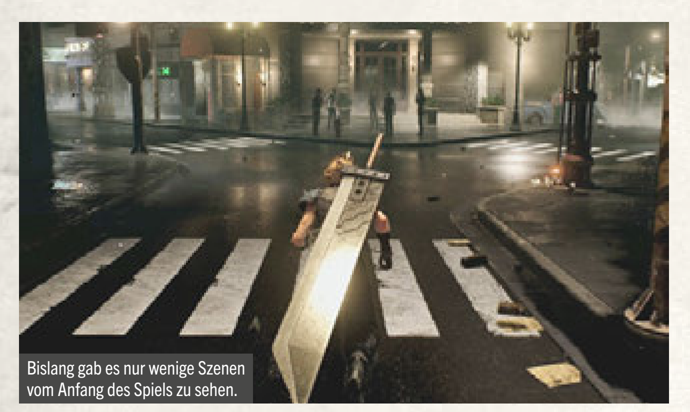
Spieleinvasion aus Japan

Von: Katharina Reuß

Die Auswahl japanischer Köstlichkeiten im Steam-Menü wächst. Wir stellen aktuelle und kommende Leckerbissen vor.

Final Fantasy VII Remake

ROLLENSPIEL | Lange haben Fans gebettelt und gefleht, bis Square Enix vor zwei Jahren endlich die frohe Kunde überbrachte: *Final Fantasy VII* wird neu aufgelegt! Zeitexklusiv zwar zunächst für die Playstation 4, aber sehr wahrscheinlich auch in diesem Jahr noch auf dem PC. Dargereicht wird die neue Version des beliebten JRPG-Klassikers in Episodenform. Preis und Umfang der Kapitel sind genauso wenig bekannt wie der exakte Release-Termin. Angeblich soll es sich um ein Abenteuer in drei Teilen handeln, wobei jeder davon den Umfang eines herkömmlichen Vollpreisspiels bieten soll. Nicht nur wegen der Zerstückelung des Werkes reagierten einige Fans der Reihe skeptisch: Da es sich um eine Neuinterpretation und nicht um eine reine Portierung handelt, entschloss man sich zu Änderungen am Kampfsystem, um dieses moderner zu gestalten. Nun ähnelt es eher dem der Partner-Reihe *Kingdom Hearts* aus dem gleichen Publisher-Haus oder dem des aktuellen Serienspross es *Final Fantasy XV*. Ob es dem Team gelingt, die düstere, perfekt in den Zeitgeist der 90er eingepasste Story rund um Ökoterrorismus und die Schattenseiten der Industrialisierung in die Gegenwart zu übertragen, bleibt abzuwarten. Und natürlich die wichtigste aller Fragen: Können wir Aerith dieses Mal retten?



Bislang gab es nur wenige Szenen vom Anfang des Spiels zu sehen.

ENTWICKLER: Square Enix
TERMIN: 2017

Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book

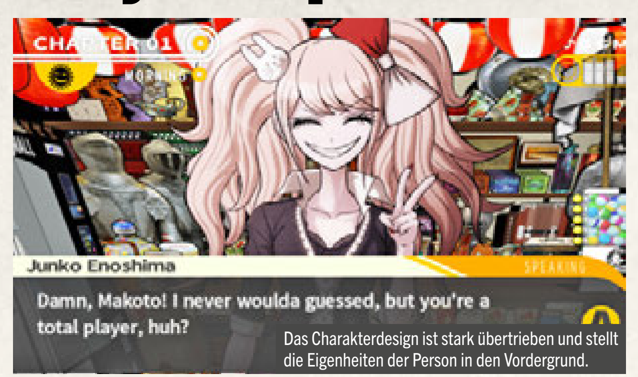
ROLLENSPIEL | Teil 17 (!) der *Atelier*-Reihe wagt den ersten Ausflug auf den PC und hat alle DLCs der PS4-Version bereits an Bord. Dreh- und Angelpunkt des niedlichen JRPGs ist das Crafting-System. Heldin Sophie stellt mithilfe von Alchemie allerlei Objekte her, lernt neue Rezepte und verfeinert Zutaten, um Bonuseffekte auszulösen. Nicht ganz so komplex wie das Alchemie- ist das Kampf-System. Genretypisch finden die Auseinandersetzungen in Runden statt. Statt der Rettung der Welt strebt Sophie übrigens nur das Ziel an, möglichst vielen Menschen mit ihrer Magie Freude zu bereiten. Stimmung und Atmosphäre im Spiel sind dementsprechend sanft und heiter.

ENTWICKLER: Koei Tecmo
TERMIN: erhältlich



Im Spiel habt ihr die Wahl zwischen englischen oder japanischen Stimmen.

Danganronpa 1&2



Das Charakterdesign ist stark übertrieben und stellt die Eigenheiten der Person in den Vordergrund.

ADVENTURE | Schulkinder, die in mörderischen Spielen ums Überleben kämpfen müssen? Einen japanischeren Thriller-Plot gibt es wohl nicht. In den Visual Novels *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* und *Danganronpa: Goodbye Despair* müsst ihr nicht nur herausfinden, wer hinter den Morden an den Klassenkameraden steckt, indem ihr eure Freunde ausfragt und die Tatorte untersucht, sondern auch, wer der seltsame Bär Monokuma ist, der das ganze Geschehen anscheinend überwacht. Wenn ihr euch an den schrägen Rahmenbedingungen und dem relativ trägen Einstieg nicht stört, steckt ihr bald mitten in zwei absolut verrückten Mörder-Mysterien nach dem Strickmuster von *Und dann gabs keines mehr* – nur eben mit Anime-Figuren in den Hauptrollen. Abgerundet wird der exotische Cocktail mit diversen Minispielen. In beiden Titeln seid ihr gut und gerne 30 Stunden mit der Jagd nach den Mördern beschäftigt.

ENTWICKLER: Abstraction Games
TERMIN: erhältlich

The Longest Five Minutes

ROLLENSPIEL | Während die meisten Rollenspiele mit dem Kampf gegen einen mächtigen Overlord enden, geht es in *The Longest Five Minutes* an dieser Stelle erst los. Dummerweise verliert Held Back Flashback nämlich kurz vor dem vernichtenden Schlag gegen den Dämonenfürsten das Gedächtnis, weiß nicht mehr, mit wem, wie und vor allem warum er eigentlich gegen den Bösewicht kämpft. Interaktionen mit seinen Begleitern und dem Overlord aktivieren die Erinnerungen des Protagonisten, der die Schritte der Reise in einzelnen Kapiteln daraufhin ein weiteres Mal erlebt. Dargeboten wird *The Longest Five Minutes* passend zur Thematik in 8bit-Retro-Optik. In Japan ist das Spiel bereits auf der PS Vita erschienen, eventuell werden weitere PC-Umsetzungen von Titeln des Herstellers folgen.

ENTWICKLER: Nippon Ichi Software, Syupro-DX
TERMIN: 2017



Die simple Retrografik passt gut zur klassischen Thematik des Rollenspiels.

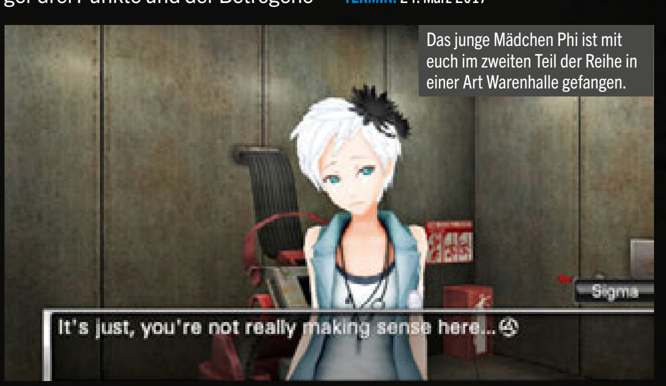
Zero Escape: The Nonary Games

ADVENTURE | Ein diabolisches Adventure-Doppelpack wartet im März auf PC-Spieler: Die beiden bislang mobilen Konsolen vorbehaltenen Spiele *9 Hours, 9 Persons, 9 Doors* und *Virtue's Last Reward* erscheinen in einem Paket auf Steam. Der dritte und letzte Part der Trilogie, *Zero Time Dilemma*, der die *Zero Escape*- Saga abschließt, ist bereits verfügbar. In allen drei düsteren Visual Novels ist eine Gruppe unterschiedlicher Personen in ein sadistisches Labyrinth aus Todesfallen und Rätselmechanismen eingekerkert. Im ersten Spiel steckt ihr in der bemitleidenswerten Haut des Studenten Junpei, der mit acht anderen Menschen von einem sinkenden Kreuzfahrtschiff fliehen muss. Abhängig von der Interaktion mit den Mitgefangenen und Junpeis Entscheidungen tun sich sechs komplett unterschiedliche Enden auf. Noch komplexer geht es in der Fortsetzung *Virtue's Last Reward* zu. Ganze 24 Enden könnt ihr erreichen, während ihr versucht, aus einer Art heruntergekommenem Warenhaus zu fliehen. Auch hier löst ihr abwechselnd Rätsel und unterhaltet euch mit den anderen anwesenden Personen. Die Besonderheit: Jeder der unfreiwilligen Teilnehmer trägt ein elektronisches Armband mit einer darauf angezeigten Punktzahl. Am Ende jeder Rätselrunde müsst ihr erneut die Entscheidung treffen, ob ihr euren (zufällig bestimmten) Spielpartner betrügen oder ihm vertrauen wollt. Wählen beide Personen die Vertrauens-Option, bekommen beide einen Punkt. Misstrauen sich beide, ändert sich die Summe nicht. Wenn jedoch eine der beiden Parteien das Vertrauen wählt und einer sich für das Betrügen entscheidet, erhält der Betrüger drei Punkte und der Betrogene verliert zwei. Ziemlich gefährlich, schließlich darf jeder Teilnehmer, der neun Punkte erreicht, aus der Gefangenschaft fliehen, während derjenige, dessen Punktestand auf null fällt, exekutiert wird … Blutig geht es auf jeden Fall zu in den beiden Nonary Games, und was die Puzzles betrifft, auch ziemlich anspruchsvoll. Geduld ist also gefragt, wenn man wirklich alle Enden dieser morbiden Geschichten sehen will. Allerdings: Es lohnt sich!

ENTWICKLER: Spike Chunsoft
TERMIN: 24. März 2017



Man muss nur den Nippel durch die Lasche ziehen: Manche Rätsle sind ziemlich komplex.

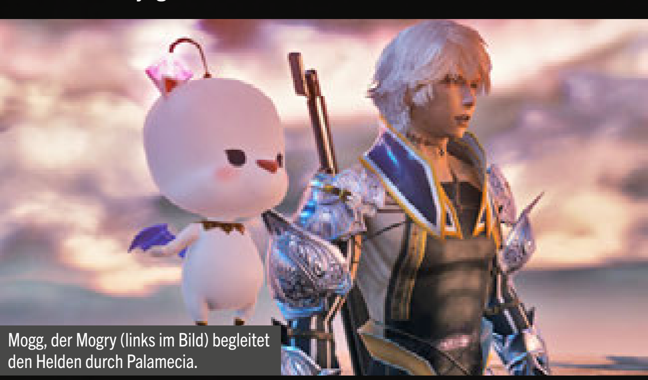


Das junge Mädchen Phi ist mit euch im zweiten Teil der Reihe in einer Art Warenhalle gefangen.

Mobius Final Fantasy

ROLLENSPIEL | *Mobius Final Fantasy* richtet sich an die Fans der gigantischen Rollenspielreihe. Der Protagonist des Spiels erwacht völlig ohne Erinnerungen an sein früheres Leben in der Welt Palamecia. Als Warrior of Light hat er jedenfalls ein wichtiges Ziel: Gegen Dämonen und Chaos zu kämpfen. Die zugegeben recht ausgelutschte Ausgangssituation verhinderte im Sommer 2016 nicht, dass sich bereits am Tag der Veröffentlichung eine Million Spieler weltweit (Japan ausgenommen) *Mobius* kostenlos auf das Handy geladen hatten. Moment, auf das Handy? Und auch noch kostenlos? Richtig, es handelt sich um eine PC-Portierung eines Smartphone-Spiels. Allerdings ist *Mobius* weit mehr als ein lieblos hingeklatschter Free2Play-Fan-Service. Square bestand darauf, den größten Teil der Entwicklungsarbeit intern zu übernehmen. Große Namen wirken mit: als Producer in Form von Kitase (Director unter anderem von *Chrono Trigger*, *Final Fantasy VII* und *Final Fantasy X*), die Story verfasste Nojima, der unter anderem für die *Kingdom Hearts*-Serie verantwortlich war. Das Spielprinzip orientiert sich an dem der anderen Serienvertreter, sprich: Ihr stellt euch Auseinandersetzungen in einem rundenbasierten Kampfsystem, setzt Magie- und Nahkampfangriffe ein, um den Monstern den Garaus zu machen. Die große Spielwelt Palamecia bereist ihr zunächst zu Fuß, später schaltet ihr die Schnellreise frei. Während die Smartphone-Ausgabe optimiert ist für das einhändige Bedienen, wurde die PC-Portierung versehen mit Breitbildoptimierung, 4K-Unterstützung und flüssigen 60 Frames pro Sekunde. Auch ohne den Kauf von Kristallen per Echtgeldeinsatz ist *Mobius* ein recht unterhaltsames Unterfangen für *Final Fantasy*-Fans. Löblich zudem, dass die Startschwierigkeiten beim Release der PC-Fassung von Square schnell behoben wurden. Inzwischen steht die Handlung von *Mobius* beim vierten Kapitel, das erst im Januar veröffentlicht wurde. Die japanischen Spieler sind schon ein bisschen weiter – aber die haben ja auch ein ganzes Jahr früher mit *Mobius Final Fantasy* angefangen.

ENTWICKLER: Square Enix
TERMIN: erhältlich


Mogg, der Mogry (links im Bild) begleitet den Helden durch Palamecia.


Die PC-Fassung des Handyspiels wurde für eine Breitbilddarstellung überarbeitet.

I Am Setsuna

ROLLENSPIEL | *I Am Setsuna* möchte eine Hommage an eines der wohl beliebtesten Rollenspiele aller Zeiten sein: *Chrono Trigger*. Das Kampfsystem ist deshalb quasi identisch zu dem des Klassikers, davon abgesehen besinnt sich *I Am Setsuna* aber auf eigene Stärken. Untermalt mit melancholischer Klaviermusik begleitet ihr eine ungewöhnliche junge Frau durch eine verschneite Winterwunderwelt – am Ziel eurer Reise wartet der Tod auf Heldin Setsuna ... Das Erzähltempo ist gemächlich, die Präsentation recht altmodisch und der Verzicht auf eine Quick-Save-Option an manchen Stellen ärgerlich. Nichtsdestotrotz entfaltet *I Am Setsuna* gerade wegen seiner Simplizität einen bittersüßen Zauber, der viele wohl an die goldenen Rollenspieltage der Vergangenheit erinnert.

Filigran und zerbrechlich wirken die Figuren im Spiel.

ENTWICKLER: Tokyo RPG Factory
TERMIN: erhältlich

Legend of the Heroes: Trails in the Sky 3rd

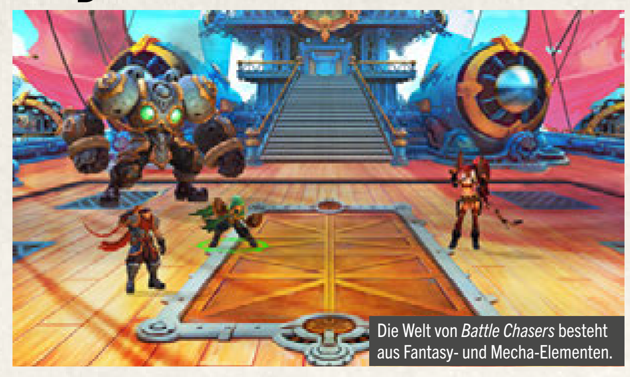


Die Elementklassen sind anders als in vergleichbaren Spielen, das Prinzip ist aber bekannt.

ROLLENSPIEL | Die ersten beiden Teile der *Trails in the Sky*-Reihe sind über Steam bereits erhältlich, der dritte und letzte Part folgt dieses Jahr. Da es sich um eine durchgehend erzählte Story handelt, ist es dringend empfehlenswert, die Spiele chronologisch zu genießen. Mit der *Legend of the Heroes*-Reihe hat *Trails in the Sky* das fiktionale Universum gemein, in dem die Handlung stattfindet. Die Hauptrolle des rundenbasierten Strategiespiels übernimmt die hitzköpfige Heldin Estelle Bright. Verantwortlich für die lange Wartezeit auf die Spieletrilogie hierzulande – in Japan wurde das dritte und letzte Kapitel von *Trails in the Sky* bereits 2007 abgeschlossen – war die immense Übersetzungsarbeit. Das 2004 in Japan veröffentlichte erste Spiel bekam erst 2011 englische Texte.

ENTWICKLER: Nihom Falcon
TERMIN: 2017

Battle Chasers: Nightwar



Die Welt von *Battle Chasers* besteht aus Fantasy- und Mecha-Elementen.

ROLLENSPIEL | *Battle Chasers: Nightwar* erscheint erst in diesem Jahr, orientiert sich aber an den Stärken klassischer JRPG-Kost. Ein halb verfallenes Dorf dient euch als Operationsbasis, hier stellt ihr euer Team zusammen, mit dessen Hilfe ihr die in Iso-Ansicht dargestellte Umgebung erkundet. Gekämpft wird rundenbasiert und aufgelevelt, nachdem man genug Erfahrung gesammelt hat. Die Dungeons und die zahlreichen Fallen, Monster und Schätze darin werden zufällig generiert, kein Verlies wird also dem anderen gleichen. Auf Anhieb doppelt und dreifach finanziert wurde das ambitionierte Rollenspielprojekt über die Plattform Kickstarter. Als Basis diente die Nischen-Comicserie *Battle Chasers* aus den 90er-Jahren, ersonnen von Joe Madureira, der auch der Verantwortliche hinter dem Videospielprojekt ist.

ENTWICKLER: Airship Syndicate
TERMIN: 2017

Nights of Azure

ROLLENSPIEL | *Nights of Azure* stammt von Gust, den Machern von *Atelier Sophie* (siehe die erste Seite dieser Strecke), unterscheidet sich atmosphärisch aber stark vom Alchemie-Abenteuer. Hauptfiguren sind die beiden jungen (gut entwickelten) Damen Arnice und Lilysse. Lilysse wurde als Opfer auserkoren, das dargebracht werden muss, um die Rückkehr von Dämonen in die Welt zu verhindern. Bevor Lilysse jedoch ihrer Opferrolle gerecht werden kann, muss sie allerlei Aufgaben bewältigen, bei deren Erledigung ihr die schlagkräftige Arnice hilft, die unter anderem Begleiter aus der Unterwelt beschwört. Es geht aber nicht immer nur dramatisch und todtraurig zu: Ab und zu kochen und backen die Freundinnen gar zusammen!

ENTWICKLER: Gust
TERMIN: erhältlich

Arnice beschützt ihre dem Tod geweihte Freundin.

Disgaea 1&2

STRATEGIE | In der Unterwelt ist alles etwas überdimensionierter als in herkömmlichen Dimensionen: Ihr verursacht siebenstellige Schadenszahlen, erreicht dreistellige Levels mit euren Charakteren, die ihr aus 200 verschiedenen Klassen rekrutiert. Gleichzeitig nimmt das Strategie-Rollenspiel sich selbst so gut wie gar nicht ernst, Handlung und Dialoge sind also eher unterhaltsam als bewegend. Im ersten Teil etwa muss Dämonenprinz Laharl den Thron seines verblichenen Overlord-Vaters besteigen, im seit Kurzem ebenfalls auf PC erhältlichen zweiten Teil der Reihe gerät man als Jüngling Adell zwischen die Fronten unterschiedlicher Overlords (und deren Töchter). Der eigentliche Kern von *Disgaea* jedoch ist ein sehr komplexes Strategie-System mit sehr vielen einzigartigen Features. Ihr könnt Einheiten etwa stapeln oder auch werfen – und in der zufallsgenerierten Item World macht ihr eure Ausrüstung noch schlagkräftiger.

ENTWICKLER: Nippon Ichi Software
TERMIN: erhältlich



Dämonin Etna quält gerne die Prinny-Pinguinmonster. Die Viecher sind die Maskottchen der Serie.



Vielleicht: Final Fantasy XV



Vielleicht fährt *Final Fantasy XV* doch noch für einen Boxenstopp auf eurem PC vorbei.

ROLLENSPIEL | Eine offizielle Ankündigung zu einer PC-Fassung von *Final Fantasy XV* gibt es nicht, das stimmt. Allerdings halten sich seit Release des Konsolen-RPGs hartnäckig die Gerüchte, dass es eine Umsetzung geben wird. Director Tabata verkündete in einem Interview, dass er sogar schon einen genauen Plan ausgearbeitet habe, wie er bei der Arbeit an einer PC-Umsetzung vorgehen wolle. Gleichzeitig betonte er, dass *Final Fantasy XV* momentan nicht auf den PC portiert würde. Viel Zeit würde vor allem die Überarbeitung der Engine kosten, so Tabata. Angesichts der horrenden Entwicklungszeit von zehn Jahren und den damit verbundenen Kosten wagen wir zu behaupten, dass es auf diese Zusatzmühen nun auch nicht mehr ankommt. Hoffen wir also, dass *Final Fantasy XV* dieses Jahr auf dem PC erscheint.

ENTWICKLER: Square Enix
TERMIN: 2017



Thimbleweed Park

Retro pur: Ron Gilbert kehrt zu seinen Adventure-Wurzeln zurück!

Von: Felix Schütz

Wenn Ron Gilbert über Adventures plaudert, heißt es: Ohren spitzen! Denn er weiß, wovon er spricht. Es war Gilbert, der 1987 zusammen mit Garry Winnick den Meilenstein *Maniac Mansion* erschuf. Der sich drei Jahre später mit *The Secret of Monkey Island* ein Denkmal setzte. Und der während seiner Zeit bei Lucas Arts so viele Adventures prägte, dass sie selbst heute noch zu den besten des Genres zählen. Kein Wunder also, dass Gilbert viele Jahre lang von seinen Fans bekniet wurde, er möge doch wieder ein klassisches Point&Click-Adventure entwickeln.

Und nun, drei Jahrzehnte nach *Maniac Mansion*, ist es soweit: Gilbert, der sich zuletzt mit *Deathspank*, *The Cave* und *Scurvy Scallywags* munter durch veschiedenste Genres gewerkelt hatte, kehrt zu seinen Wurzeln zurück. Sein neues Spiel *Thimbleweed Park*, das über Kickstarter finanziert wurde, ist ein Retro-Adventure in Reinkultur! In seinem Entwicklerteam arbeiten weitere Lucas-Arts-Veteranen, neben Garry Winnick sind auch David Fox (*Zak McKracken*, 1988) und Mark Ferrari an Bord, der sich seine Sporen als Grafiker für *Loom* und *Monkey Island* verdient hat.

Also beste Voraussetzungen für ein Adventure in alter Lucas-Arts-Tradition! Doch macht so etwas heute noch Spaß? Ron Gilbert jedenfalls glaubt fest daran – und brachte wie zum Beweis eine fortgeschrittene Vorschau-Version von *Thimbleweed Park* in unserer Redaktion vorbei, die knapp 15 Prozent des fertigen Spiels enthielt.

Wahnsinn à la Gilbert

Um *Thimbleweed Park* zu spielen, sollte man seine Erwartungen an klassisches Storytelling besser mit Schmackes über Bord werfen. Denn wir sind hier in Gilberts Reich – und da geht es, vorsichtig ausgedrückt, bizarr zu. Unser Abenteuer beginnt mit einer Leiche. Der Körper liegt im Wasser, „pixelt" vor sich hin, wie Agentin Ray, eine der Hauptfiguren, zynisch bemerkt. An ihrer Seite: Der junge Agent Reyes, den sie nicht ausstehen kann. Die Ermittlungen im Mordfall führen das Duo in den kleinen Ort Thimbleweed Park, der nahezu ausgestorben erscheint. Der Grund: Ein einflussreicher Erfinder, der nebenbei auch der Besitzer einer Kopfkissenfabrik ist, hat dafür gesorgt, dass das Städtchen finanziell vor die Hunde geht. Wie und warum, das erfahren wir erst nach einer Weile, in Dialogen sowie in Rückblenden, die uns die drei weiteren spielbaren Charakere näherbringen. So lernen wir den großmäuligen Clown Ransome kennen, der von einer Zigeunerin verflucht wurde. Außerdem begegnen wir der jungen, talentierten Game-Designerin Delores sowie dem Geist Franklin. Und als wäre das noch nicht schräg genug, haben auch die Nebenfiguren gehörig einen an der Klatsche: So geraten wir immer wieder an die Pigeon Brothers, die in Wahrheit Schwestern sind, nach irgendwelchen geheimen Signalen suchen und sich dazu als Tauben verkleiden. Oder an den wirren Leichenbeschauer, der uns mit seinen Sprachticks gehörig auf den Keks geht und – vielleicht – die gleiche Person ist wie der ebenso


Delores ist eine junge, aufstrebende Game-Designerin, die zu Beginn mit ihrem Firmenerbe hadert.


In unserer spielbaren Version war Franklin noch nicht enthalten. Wir sind gespannt, wie sich der Geist beim Erkunden und Rätseln spielt!

„Wir wollen den Charme alter LucasArts-Adventures einfangen."

PC Games: Wie seid ihr auf die verrückte Idee gekommen, ein Adventure wie *Thimbleweed Park* zu machen?
Gilbert: „Wir wollten, dass *Thimbleweed Park* so wird, wie du dich an diese alten [Lucas-Arts-] Spiele erinnerst. Nicht unbedingt so, wie sie wirklich waren. Denn in deiner Erinnerung sind sie doch immer besser. […] Wir wollten aber, dass *Thimbleweed Park* ein Spiel wird, das so gut ist wie deine Erinnerungen an diese alten Spiele!"

Ron Gilbert ist Mitbegründer von Terrible Toybox.

PC Games: Viele Adventures heutzutage konzentrieren sich eher auf die Story, andere eher auf Rätsel. Und ihr?
Gilbert: „Ich denke, in Adventures sind Puzzles und Story ineinander verwoben. Ich finde, das müssen sie sein. Rätsel treiben die Geschichte an. Du löst irgendein Puzzle und das verrät dir dann etwas über die Charaktere oder die Spielwelt. Rätsel sollten dir immer irgendwas über die Handlung und die Figuren und ihre Welt vermitteln. Also haben wir hart daran gearbeitet, die Puzzles und die Geschichte miteinander zu verzahnen."
PC Games: Mit *Thimbleweed Park* kehrst du nach 30 Jahren zu deinen Wurzeln zurück – warum?
Gilbert: „Garry Winnick und ich haben bei einem gemeinsamen Mittagessen über die alten Adventures wie *Maniac Mansion*, *Monkey Island* und *Loom*, an denen wir gearbeitet hatten, gesprochen. Die hatten einen besonderen Charme. Weißt du, so sehr ich moderne Adventures wie *Kentucky Route Zero* und *Firewatch* und all die anderen auch mag, vermisse ich da doch diesen gewissen Charme. Und wir wussten einfach nicht, woher das kam. Also haben wir ein sehr klassisches Point&Click-Abenteuer gemacht und versucht, dabei diesen Charme der alten Spiele einzufangen, von dem wir gar nicht wussten, woher er eigentlich kam."
PC Games: Es ist das erste Mal, dass du ein Spiel per Crowdfunding finanziert hast. Wie war das für dich?
Gilbert: „Ziemlich interessant! Es war im Großen und Ganzen ziemlich gut. Aber es ist viel Arbeit. Ich habe jede Woche drei bis vier Stunden nur mit dem Podcast und mit Updates für den Blog verbracht. Jeder, der über Crowdfunding nachdenkt, sollte nicht die Menge an Arbeit unterschätzen, die dort reinfließt. Aber ich denke, letztendlich hat sich das alles wirklich gelohnt. […] Wir haben diese Telefonbucheinträge im Spiel; wenn jemand 50 Dollar oder mehr gespendet hat, wurde sein Name im Telefonbuch verewigt und man konnte sogar eine Anrufbeantworter-Nachricht aufnehmen. […] Die Backer haben auch die Bücher beigesteuert, die in der Bibliothek der Villa stehen. Die Leute haben mehr als tausend Bücher für uns gemacht, die man alle lesen kann! Das alles war für uns sehr interessant und ich glaube, das Spiel hat es enorm bereichert."
PC Games: Hättest du denn Lust, gleich noch ein Point&Click-Adventure zu machen?
Gilbert: „Ich designe gerne ganz verschiedene Arten von Spielen. Ich habe es geliebt, an *Scurvy Scallywags* zu arbeiten, das hat echt Spaß gemacht, genauso wie *Deathspank* und *The Cave*. Aber ich glaube, Point&Click-Adventures sind etwas ganz Besonderes für mich. Das erste Spiel, das ich gemacht habe, war *Maniac Mansion*, was wohl das erste Point&Click-Adventure war. Diese Spiele haben einfach etwas, das mir gefällt. Ich liebe Geschichten. Ich liebe es, Geschichten in Spielen zu designen. Und Point&Click-Abenteuer eignen sich einfach perfekt für Geschichten in Spielen."
PC Games: 2016 hast du Disney öffentlich gebeten, dir die Lizenzen für *Maniac Mansion* und *Monkey Island* zurückzuverkaufen. Haben sie denn je geantwortet?
Gilbert: „Nein."
PC Games: Okay. Würdest du BITTE weiter nachfragen?
Gilbert: „Nun, ich fürchte, das ist ein großes, unüberwindbares Problem. Aber ich werd's weiterversuchen!"
Das komplette Interview plus ein extra langes Video-Special gibt's online auf www.pcgames.de!

bescheuerte Sheriff, den wir einen Raum weiter antreffen.

Na, schon verwirrt? Gut. So ging's uns beim Anspielen nämlich auch. Nach einer Weile fanden wir aber Gefallen an dem bizarren Plot, allein deshalb, weil er neugierig darauf macht, wie die ganzen Handlungsstränge überhaupt zusammenhängen. Allerdings sind nicht alle Figuren für Lacher gut, vor allem die Dialoge mit dem Sheriff fallen eher anstrengend als witzig aus – wir hoffen, dass sie im fertigen Spiel eher die Ausnahme bleiben.

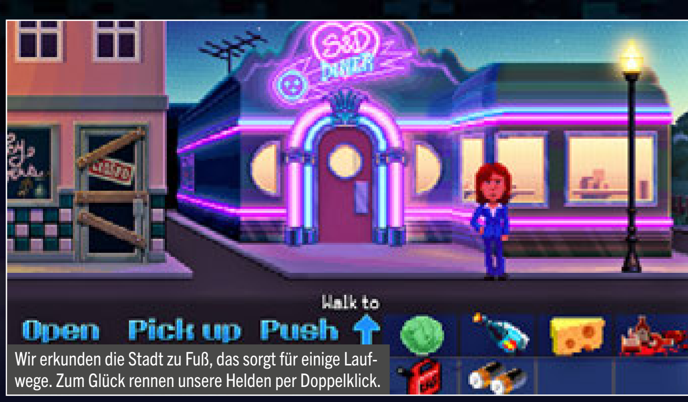
Fünf spielbare Helden

Haben wir Delores, Ransome und Franklin getroffen, stehen sie uns für das restliche Abenteuer zur Verfügung. Wie in *Maniac Mansion* wechseln wir jederzeit zwischen den fünf Charakteren hin und her, außerdem hat jeder Held sein eigenes Inventar. Etwas unkomfortabel: Anders als in *Day of the Tentacle* müssen die Figuren nebeneinanderstehen, wenn sie Gegenstände tauschen wollen. Damit das auf Dauer nicht zu anstrengend wird, sollen wir einen Großteil des Spiels mit jedem beliebigen Charakter spielen können, nur für wenige Puzzles wird man einen bestimmten Helden benötigen – und das soll dann auch immer ziemlich eindeutig sein. Trotzdem lohnt es sich, die Figuren häufiger mal zu wechseln, schon allein weil sie manchmal unterschiedlich reagieren – während Agent Reyes sich etwa über die grottenschlechten Witze des hiesigen Postboten fast totlacht, kann die kaltschnäuzige Ray gar nicht schnell genug das Weite suchen.

Gags für Genre-Kenner

Apropos Humor: Der wird in *Thimbleweed Park* großgeschrieben! Zwar steckt die Geschichte voller Krimi- und Mystery-Einflüsse, doch in erster Linie ist *Thimbleweed Park* eine schräge Komödie. Vor allem Adventure-Kenner kommen da auf ihre Kosten: Es vergeht kaum ein Moment, in dem nicht ein Witz über das Genre, Lucas Arts oder alte Sierra-Titel gerissen wird! Aufmerksame Spieler entdecken zudem zig alte Bekannte, etwa die irren Edisons und Grün-Tentakel, die allseits beliebte Pflanze Chuck, einen gewissen Navigator-Kopf aus *Monkey Island* oder Sandy und Dave aus *Maniac Mansion*. Wer das Spiel per Kickstarter mit einem hohen Betrag unterstützt hat, darf sich besonders freuen: Die Entwickler haben die Namen der Backer in ein Telefonbuch verpackt, das wir im Spiel anklicken und untersuchen können. Viele der Nummern können wir sogar wählen – dann hören wir Anrufbeantworter-Nachrichten ab, welche die Backer selbst eingesprochen haben!

Details wie diese machen *Thimbleweed Park* vor allem für Genre-Liebhaber reizvoll. An die richtet sich auch der zweite der beiden wählbaren Schwierigkeitsgrade: Die härtere Einstellung sorgt für extra knackige Kopfnüsse, während der leichte Modus schon einige Aufgaben als gelöst betrachtet – vergleichbar also mit *Monkey Island 2*. Auf der höheren Stufe muss man damit rechnen, auch mal ein paar Minuten zu tüfteln oder rumzusuchen, bis man auf die Lösung kommt. Denn die Rätsel, die wir während unserer zweistündigen



Wir erkunden die Stadt zu Fuß, das sorgt für einige Laufwege. Zum Glück rennen unsere Helden per Doppelklick.



Gehe zu, Benutze mit – wir steuern unsere fünf Helden über neun klassische Aktionsverben.

1 Na, gleich erkannt? Im Diner arbeiten zwei Charaktere, die aufmerksame Adventure-Fans schon seit 30 Jahre kennen: Sandy und Dave waren bereits Hauptfiguren in *Maniac Mansion!* In *Thimbleweed Park* kehren sie als frustriertes Paar zurück.

2 Über die Rolle Klopapier (rechts im Bild) und die Richtung, in die sie hängt, ist auf Twitter ein regelrechter Streit unter den Fans entbrannt. Die Entwickler reagierten jedoch ganz cool: Man kann nun im Optionsmenü auswählen, ob das Papier über oder unter der Rolle hängen soll. Kein Witz, die Option gibt es wirklich!

3 Anders als in modernen Adventures gibt es keine Hotspotanzeige, die uns interaktive Objekte hervorhebt. Wir müssen die Orte also „von Hand" mit dem Mauscursor absuchen.

Spielzeit vorgesetzt bekamen, waren zwar immer fair und logisch, aber auch ungewöhnlich: Beispielsweise können wir einige Gegenstände aufsammeln, die gar nichts mit den Puzzles zu tun haben – das war früher nicht untypisch, wirkt heute aber sehr ungewohnt! *Thimbleweed Park* ist trotzdem nicht unfair: Nutzlose Items können wir einfach im Mülleimer entsorgen und das Inventar so aufräumen. Auch wird es keine Sackgassen oder Bildschirmtode wie in *Maniac Mansion geben* – ein Glück!

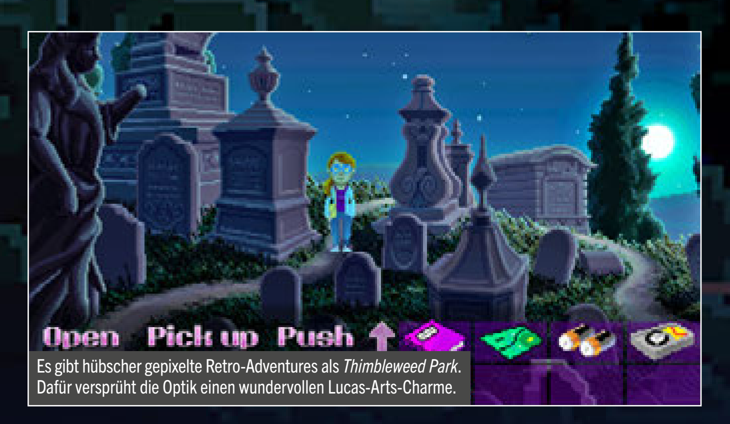
Die Steuerung: wie in alten Zeiten!

Bei unseren Ermittlungen müssen wir die Umgebung genau untersuchen – es gibt nämlich keine Hotspotanzeige, wie sie heutzutage üblich ist. Wer unterwegs eine Münze übersieht, die irgendwo auf der Straße liegt, der kommt in einem späteren Puzzle nicht weiter. Dann heißt es zurück und die Umgebung nochmal absuchen – in *Thimbleweed Park* muss man sich auf häufige Fußmärsche einstellen. Allerdings soll man später auch eine Karte zur Schnellreise bekommen, außerdem lässt ein Doppelklick unsere Charaktere flott durch die Levels rennen. Das macht die Laufwege erträglicher. An einer Lucas-Arts-Tradition hält das Spiel dafür eisern fest: Wir kommandieren unsere Helden wie bei *Monkey Island* über Aktionsverben, mit denen wir Befehlssätze wie „Öffne Tür" oder „Benutze Glas mit Mikrowelle" bilden. Herrlich altmodisch!

Retro-Optik mit reichlich Charme

So wie das Gameplay präsentiert sich auch der Look: angelehnt an die 30 Jahre alten Genre-Klassiker, aber mit klugen Mitteln behutsam modernisiert. Garry Winnicks Figurendesign ist beispielsweise klar an *Maniac Mansion* angelehnt, doch die Umgebungen wirken dafür viel detailreicher. Beleuchtungseffekte, mehrfach scrollende Hintergrundebenen und animierte Details – etwa Vögel am Himmel oder Wellen im Wasser – machen die extrem pixelige Optik ansehnlich und heben sie von den alten Lucas-Arts-Titeln ab. Ob man die Grafik aber als wirklich schön oder einfach nur veraltet empfindet, ist vor allem eine Frage des persönlichen Geschmacks – zumal moderne Pixel-Abenteuer wie *Technobabylon* oder *Resonance* wesentlich prächtigere Hintergünde gezaubert haben.

Die englischen Sprecher sind von schwankender Qualität, manche klingen motiviert, andere nur durchschnittlich. Dafür sorgt die sehr gute Musikuntermalung für eine tolle Atmosphäre! Deutsche Sprachausgabe gibt es allerdings nicht, einzig die Texte wurden vollständig übersetzt. Immerhin: Die Lokalisierung stammt wieder aus der Feder von Boris Schneider-Johne, der bereits mehrere Lucas-Arts-Titel – darunter *Monkey Island 1* und *2* – mit viel Sprachwitz übersetzt hat. Damit dürfte auch in der deutschen Version ein astreines Retro-Vergnügen gewährleistet sein. ❏



Es gibt hübscher gepixelte Retro-Adventures als *Thimbleweed Park*. Dafür versprüht die Optik einen wundervollen Lucas-Arts-Charme.

FELIX MEINT

„Der Geist von Lucas Arts lebt weiter: Gilberts Abenteuer ist purer Fan-Service."

Gilbert scheint genau das zu gelingen, woran Tim Schafer mit *Broken Age* scheiterte: den Pixelglanz und Retro-Charme längst vergangener Tage noch einmal aufleben zu lassen und ein Adventure zu stricken, das direkt aus der Lucas-Arts-Ära stammen könnte. Wer – so wie ich – mit *Monkey Island* aufgewachsen ist, wird das Verben-Interface, die vielen Anspielungen und die Retro-Aufmachung lieben! Allerdings bin ich etwas in Sorge, ob sich die reichlich bizarren Story-Fäden später doch noch zu einem halbwegs verständlichen Plot verbinden. Auch die Charaktere haben mich in meinen zwei Spielstunden noch nicht so richtig umgehauen – einen zweiten Guybrush Threepwood sollte man hier also besser nicht erwarten.


Die schattenartigen Gegner sind verdammt flink und halten uns dadurch ordentlich auf Trab.

Genre: Ego-Shooter/RPG
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 05. Mai 2017

Wahlweise ist Protagonist Morgan Yu weiblich oder männlich. Welche Rolle uns auf der Talos I zukommt, offenbart sich erst im Spielverlauf.

Prey

Von: Lukas Schmid

Zeit für Beutejagd – ob als Jäger oder als Gejagter, diese Frage steht noch aus. Was wir schon wissen: *Prey* könnte einer der spannendsten Titel des jungen Jahres werden.

Was wäre passiert, wäre John F. Kennedy niemals erschossen worden? Nun, die Welt wäre auf jeden Fall um einige unterhaltsame Verschwörungstheorien ärmer. Geht es nach den Mannen und Frauen der Arkane Studios, so erwiesen sich die Auswirkungen dieser hypothetischen Realität aber noch als wesentlich markanter: In der im Jahr 2034 angesiedelten alternativen Zukunft von *Prey* hat Kennedy die Raumforschung der Vereinigten Staaten massiv vorangetrieben – so weit, dass Aliens auf die Menschheit aufmerksam wurden und uns attackierten. Eine der menschlichen Gegenmaßnahmen: Die Erschaffung der Weltraumstation Talos I, halb Gefängnis für die Außerirdischen, halb Forschungsstation – und passend zur alternativen Realität stilvoll in einer Mischung aus futuristischem Design und 1960er-Jahre-Stil eingerichtet. Weil das Wachestehen und das Betrachten von Petrischalen als Spielprinzip aber wohl etwas langweilig wäre, bricht schon kurz nach Spielbeginn die sprichwörtliche Hölle über die Talos I herein: Mörderische Aliens machen sich breit, welche ihren Opfern in Sekundenschnelle das Leben aussaugen und sich noch dazu als so gut wie jedes Objekt an Bord tarnen können. Als Protagonist Morgan Yu – wahlweise männlich oder weiblich – finden wir uns als scheinbarer Neuankömmling an Bord mitten im Chaos wieder und haben nun nur noch die Aufgabe, zu überleben.

Kugelarmut im All

Dabei spielt sich *Prey* zwar wie ein klassischer Ego-Shooter, ist vom Dauergeballer von Titeln à la *Doom* aber weit entfernt, stattdessen bewegt es sich durch ausgeprägte Rollenspiel-Elemente, ein Crafting-System, mit dem wir uns etwa Munition zusammenbasteln können, und diverse Upgrades für unseren Helden und seine Ausrüstung in die Richtung eines *Bioshock* oder *System Shock 2*. Dank der durch die *Dishonored*-Spiele erarbeiteten Sachkenntnis des Entwicklerstudios Arkane wird der Spaß zudem um jede Menge Entscheidungsfreiheit auf unserem Weg angereichert. Die Prioritätensetzung des Abenteuers wird schnell klar, sind wir doch zu Beginn relativ lange nur mit einem Schraubenschlüssel als Schlagwerkzeug unterwegs. Anschließend kommt die unterhaltsame Gloo Cannon dazu, die aber ebenfalls nicht zum Ausschalten von Gegnern taugt; stattdessen lähmt sie diese nur temporär und erweist sich als viel nützlicher, um kleine Schaumstoff-Plattformen zu basteln, über die wir an ansonsten unerreichbare Orte gelangen. Erst nach diesen beiden Helferlein bekommen wir klassische Waffen wie eine Schrotflinte und eine schallgedämpfte Pistole in die Hand gedrückt, jedoch – trotz des in der Demo sehr geringen Gegneraufkommens – nie


Während wir am Anfang des Abenteuers eine Reihe von Tests über uns ergehen lassen, bricht die Katastrophe über die Talos I herein.


Nach dem Angriff der Außerirdischen bleibt die Raumstation so gut wie ausgestorben zurück.



Das ausgefallene Design der Raumstation im Stil der 1960er-Jahre versprüht eine ganz eigene Atmosphäre.


In der von uns gespielten, am Anfang des Abenteuers angesiedelten Demo kamen wir mit zwei verschiedenen Gegnersorten in Kontakt.

mit ausreichend Munition, um in Rambo-Manier für Recht und Unordnung zu sorgen.

Neurochirurgie für jedermann

Stattdessen wird das durch sogenannte Neuromods umgesetzte Upgrade-System in den Fokus gerückt. Diese künstlichen Verbesserungen an unserem Gehirn gehen auf die Forschung an Bord der Talos I zurück, verbessern unter anderem unsere Gesundheit und erhöhen unsere Ausdauer, geben uns aber auch Fähigkeiten wie das in mehrere Stufen aufgeteilte Hacken von Drohnen und Computern oder verbesserte Schleichfähigkeiten an die Hand. Wie in *Dishonored* steht einem die präferierte Vorgehensweise frei – im Gegensatz zum Schleich-Hit kommen wir in *Prey* allerdings auch als Stealth-Liebhaber nicht immer ohne den Finger am Abzug aus. Dennoch ist es beeindruckend, wie viel Freiheit einem das Abenteuer bietet. Nach der linearen Anfangssequenz werden wir auf die offene, aber in bester Metroidvania-Manier nicht von Anfang an frei erforschbare Talos I verfrachtet. Unser primäres Ziel auf der Karte wird via Marker angezeigt, wie wir dorthin gelangen, liegt aber in unserem Ermessen. Grasen wir die Computerterminals und Büros nach Passwörtern und Schlüsselkarten ab? Maximieren wir schon früh unsere Hacking-Kenntnisse und sparen uns diese Fleißarbeit? Oder finden wir gar einen geheimen Umweg? Alles ist möglich! Zusätzlich werden wir schon früh mit zahlreichen optionalen Aufgaben betraut. So gilt es etwa, die Leichen der von den Außerirdischen ermordeten Wissenschaftler zu finden, eine Forschungsprobe sicherzustellen und mehr. Zudem gilt es, massenweise Gegenstände zusammenzuklauben, die uns als Ressourcen für das Crafting-System dienen können. Spielerisch beiden Titeln ähnlich, macht es sich *Prey* dem bisherigen Anschein nach hier bezüglich der Komplexität zwischen *Bioshock* und *Dishonored* gemütlich.

Geschichte zum Selbersammeln

Atmosphärisch ist der Titel aber deutlich näher am Stil des Unterwasser-Shooters dran, wenngleich wir es hier, anders als in *Bioshocks* dystopischer Welt Rapture, nicht mit einer bereits seit langer Zeit untergegangenen Zivilisation zu tun haben, sondern mit einer, die gerade erst ihr Ende gefunden hat. Hier wie dort können wir uns durch zahlreiche Notizen, Audio Logs und andere Schriftstücke sowie Ton- und Videoaufnahmen selbst die Hintergründe der Geschichte und der Spielwelt erarbeiten, wenn wir das denn wollen. Vor allem aber ist es die Gestaltung der zerstörten Welt im Retro-Look, welche die beiden Spiele miteinander verbindet und die Frage aufwirft: Wie weit soll oder darf der Mensch bei seinem Streben nach Fortschritt gehen?

Schießen als Randerscheinung

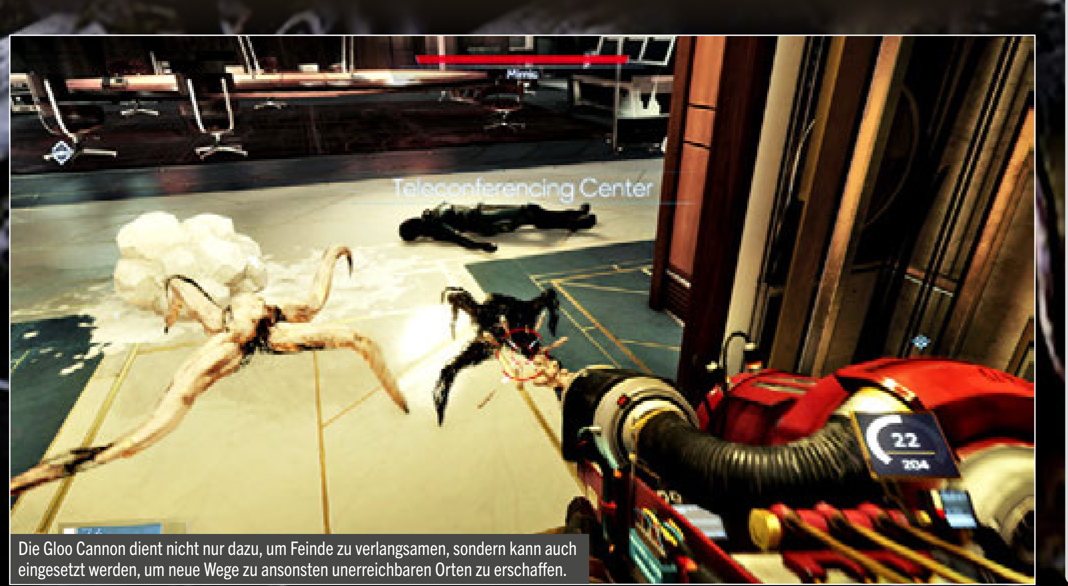
So weit, so hochklassig. Eher rudimentär wirkt bis dato allein das Kampfsystem. Die wenigen Waffen, die wir in der Demo fanden, hatten relativ wenig Wucht und fühlten sich alle relativ ähnlich an. Zudem gibt es zwar spaßige Möglichkeiten wie explosive Gaskanister oder leicht entzündliche Öllachen, um unsere Gegner niederzumachen, allerdings kennt man das so auch aus zig anderen Spielen. Zudem erwarteten uns in der Demo nur zwei Gegnerarten und beide sprühten nicht gerade vor kreativer Gestaltung. Wie bereits erwähnt: Durch die Ego-Ansicht sollte man sich nicht täuschen lassen, denn ein Shooter ist *Prey* definitiv nicht – und will es auch gar nicht sein. Allerdings sei gesagt, dass für das fertige Spiel zahlreiche weitere Gegnertypen versprochen wurden und dass die in Trailern gezeigte Möglichkeit, auf Alien-Fertigkeiten zurückzugreifen und sich etwa ebenfalls in Gegenstände verwandeln zu können, in der von uns gespielten Demo noch nicht enthalten war. Aber auch so können sich Liebhaber intelligenter, erwachsener Unterhaltung mit Fokus auf Entscheidungsfreiheit und Narration auf den Release von *Prey* im Mai freuen. Denn wenn sich unser bisher sehr guter Eindruck bestätigt, könnte hier ein Abenteuer auf uns zukommen, welches sich mühelos mit vergleichbaren, aktuellen Genre-Größe wie *Dishonored* oder *Deus Ex: Mankind Divided* messen kann. ❑

NAME MEINT



„*Bioshock* trifft *Dishonored* – und das Ergebnis ist trotzdem etwas Eigenständiges.

Nein, mit dem ursprünglichen *Prey* und der gecancelten Fortsetzung hat dieses Serien-Reboot bis auf die Perspektive gar nichts zu tun. Wenn es den etablierten Namen braucht, um das Spiel an den Mann zu bringen, dann sei es aber von mir aus so – egal unter welchem Namen, das, was ich bisher spielen durfte, beeindruckt mich nämlich sehr! Schon die Atmosphäre, die von vielen nicht ohne Grund als „*Bioshock* im Weltraum" beschrieben wird, hat mich sehr schnell in ihren Bann gezogen, Besonders viel Spaß hat mir aber das Gameplay bereitet, welches wesentlich variantenreicher daherkommt als von mir ursprünglich angenommen. Statt Standard-Shooter-Kost erwarten uns eine große, offene Map voller Geheimnisse und Nebenaufgaben, ausgeprägte Rollenspiel-Elemente samt frei wählbarer Upgrades, ein Crafting-System und Entscheidungsfreiheit an allen Ecken und Enden. Tatsächlich kam ich in den knapp anderthalb Stunden, in welchen ich den Anfang des Abenteuers erleben durfte, nur relativ selten in Kontakt mit Gegnern – und langweilte mich dennoch keine Minute. Ich bin schon gespannt, ob das Spielprinzip und die Atmosphäre die ganze Spielzeit über auf dem gleichen hohen Niveau bleiben; falls ja, erwartet uns Anfang März ein echtes Spiele-Highlight.



Die Gloo Cannon dient nicht nur dazu, um Feinde zu verlangsamen, sondern kann auch eingesetzt werden, um neue Wege zu ansonsten unerreichbaren Orten zu erschaffen.

Neben allerlei Wildtieren bekommt ihr es in den Ruinen auch mit Untoten und anderen Fantasy-Monstern zu tun.

Bild: Funcom

Conan Exiles

Genre: Sandbox-Survival-Game
Entwickler: Funcom
Publisher: Funcom
Termin: 31. Januar 2017 (Early Access)

Was ist das Schönste im Leben? Zu kämpfen mit dem Feind, ihn zu verfolgen und zu vernichten und sich zu erfreuen an dem Geschrei der Weiber.

Von: Sascha Lohmüller

ARK: Survival Evolved, *DayZ*, *H1Z1*, *The Forest*, *Rust*, *Life Is Feudal* – Steam ist voll von Early-Access-Titeln, die sich dem Überlebenskampf in einer offenen Welt verschrieben haben. Und genauso vielfältig wie die Titel sind die Settings: Von Zombie-Apokalypse über Urwald-Horror und Mittelalter-Leben bis hin zu Dinosaurier-Science-Fiction ist für jeden Geschmack etwas dabei. Seit Ende Januar buhlt nun auch ein derbes Fantasy-Universum um die Gunst der Survival-Fans, dank Funcoms *Conan Exiles*.

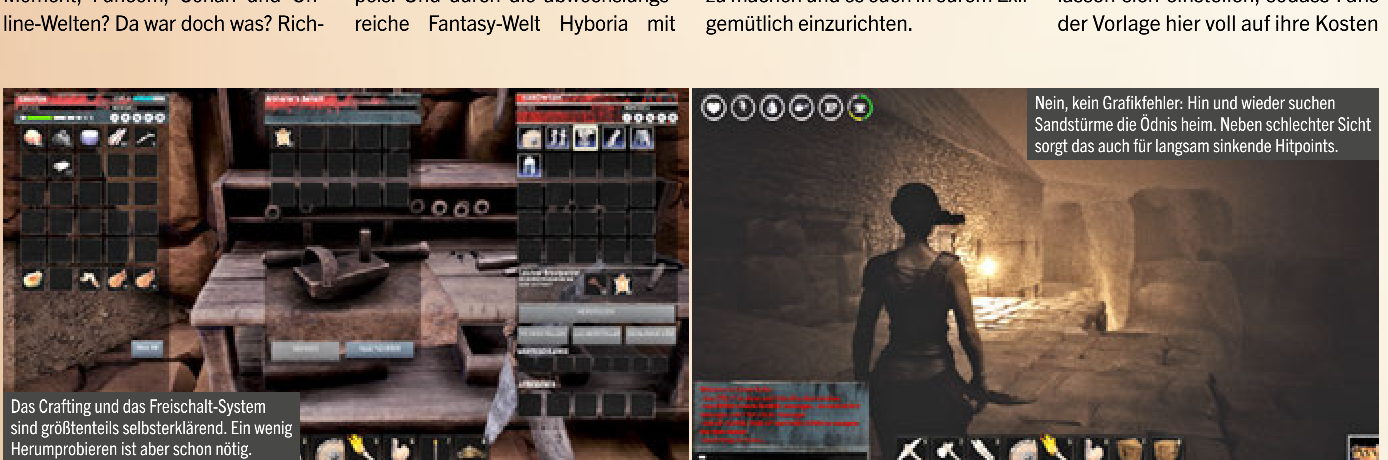
Auf nach Hyboria!

Moment, Funcom, Conan und Online-Welten? Da war doch was? Richtig, der norwegische Entwickler hat das Fantasy-Franchise des Pulp-Autors Robert E. Howard bereits als Basis für sein Online-Rollenspiel *Age of Conan: Hyborian Adventures* genutzt, mit durchaus achtbarem Erfolg. Doch obwohl mit *The Secret World* und vor allem *Anarchy Online* noch zwei weitere MMORPGs im Portfolio stehen, wagten sich die Osloer nun erstmals in Survival-Sandbox-Gefilde.

Anders als es der Name vermuten lässt, verkörpert ihr in *Conan Exiles* aber weder den durch Arnold Schwarzeneggers nuanciertes Schauspiel berühmt gewordenen Barbaren noch seine Muskel-Kumpels. Und durch die abwechslungsreiche Fantasy-Welt Hyboria mit seinen Cimmerischen und Aquilonischen Reichen galoppiert ihr ebenso wenig. Stattdessen schlüpft ihr in die Rolle eines Verdammten, der an einem Kreuz in der Wüste seinem Schicksal überlassen wird. Und auch wenn euch Conan zumindest im schicken Intro-Cinematic vom Holz schneidet, seid ihr danach euch selbst überlassen. Das Wüstengebiet mit seinen wenigen Oasen, zahlreichen Wildtieren und ebenso vielen NPC-Ausgestoßenen könnt ihr allerdings auch nicht verlassen: Ein magisches Armband hindert euch daran, die Grenzen des Ödlands zu passieren. Euch bleibt also nichts anderes übrig, als das Beste aus der Situation zu machen und es euch in eurem Exil gemütlich einzurichten.

Von Gliedmaßen und Gliedern

Am Anfang eures Einsiedler-Daseins steht jedoch erst einmal die Charaktererstellung – und die lässt sogar so manches RPG alt aussehen. Neben Frisur, Gesicht, Körpergröße sowie Haar- und Augenfarbe stellt ihr passend zum erwachsenen Setting auch den Umfang eurer primären oder sekundären Geschlechtsmerkmale ein. Oder anders ausgedrückt: Es gibt einen Lümmel- und Hupenregler. Dass aber lediglich der im Vorfeld für Internet-Furore sorgte, wird dem Editor ungerecht, denn auch die verschiedenen Völker und Götter des Conan-Universums lassen sich einstellen, sodass Fans der Vorlage hier voll auf ihre Kosten



Das Crafting und das Freischalt-System sind größtenteils selbsterklärend. Ein wenig Herumprobieren ist aber schon nötig.

Nein, kein Grafikfehler: Hin und wieder suchen Sandstürme die Ödnis heim. Neben schlechter Sicht sorgt das auch für langsam sinkende Hitpoints.

Später lassen sich sogar Manifestationen von bisher drei Göttern beschwören und auf gegnerische Clans hetzen.

Bild: Funcom

kommen. Lustig: Am Ende der Charaktererstellung werden auch eure Verbrechen noch ausgewürfelt. Hierauf habt ihr keinen Einfluss, sodass schon mal lustige Kombinationen zusammenkommen. Unser Nordheimer beispielsweise wurde für das Singen unzüchtiger Balladen und das Treten eines Kamels in die Wüste geschickt – hoffentlich hat er das zeitgleich getan!

Minecraft für Erwachsene

Nach einer weiteren Cutscene steht ihr dann endlich in der Einöde, mittel- und planlos sowie unbekleidet. Glücklicherweise hat ein mitleidiger Spender einen Wasserschlauch in eurer Nähe liegengelassen – also Augen auf am Anfang. Um den ganzen Rest müsst ihr euch aber selbst kümmern. Also dackelt ihr erst einmal aus der Wüste heraus und baut dann genretypisch die ersten Rohstoffe ab. Aus Steinen, Pflanzenfasern, Ästen und Holz zimmert ihr die ersten Kleidungsstücke und Werkzeuge zusammen, entfacht ein wärmendes Lagerfeuer und verarbeitet ein paar Wildtiere (oder Menschen, je nach Vorliebe) zu leckeren Steaks. Für jede Aktion, ganz gleich ob ihr nun Zeug aufsammelt, Dinge herstellt oder Gegner besiegt, winken Erfahrungspunkte. Bei einem Stufenaufstieg steigert ihr dann zum einen eure Statuswerte – Stärke für mehr Schaden, Vitalität für Gesundheit etc. – und erlernt zum anderen neue Handwerksrezepte. Schnell stehen euch so auch erste Waffen- und Gebäudeoptionen zur Verfügung – wer mit ein wenig Grind jedoch nichts anfangen kann, ist bei *Conan* wie auch beim Rest des Gen-



Der kostenpflichtige Frühzugang zu Spielen, die noch in der Entwicklung sind, hat sich mittlerweile etabliert. Wir klären, ob sich die Investition lohnt.

Kosten: Auf Steam für 29,99 € erhältlich, für 30 Euro mehr gibt es die Barbarian Edition mit digitalen Comics/Artbooks, T-Shirt, *Age of Conan*-Reittier und Conan-RPG-Regelbuch
Inhalt: Das Basisspiel ist komplett enthalten und bietet eine ordentlich große Map für bis zu 70 Spieler pro Server. Die Bauoptionen sind schon recht umfassend und als Endgame-Inhalte warten einige hochstufige NPCs und Secrets. Neue Rezepte, Belagerungswaffen, ein Färbesystem etc. folgen in Kürze.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Patch vom 7. Februar 2017
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: TBA

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

+ Crafting
Das Bauen von Basen, das Herstellen von Rüstung und das Einrichten von Häusern funktioniert fast fehlerfrei und macht jede Menge Laune

+ Survival-Elemente
Wer nicht gerade auf einem „Entspannt"-Server spielt, kommt in den ersten Spielstunden ganz schön ins Schwitzen, was das Überleben anbelangt – im Vergleich zur Konkurrenz ist *Conan Exiles* gleichzeitig aber erfreulich einsteigerfreundlich.

+ Sklavenhaltung
Die NPC-Menschen in der Wüste lassen sich versklaven und als Tänzer, Handwerker und Wachen einsetzen. Makaber, aber sehr tiefgehend!

HIER KLEMMT'S NOCH GEWALTIG

– Kämpfe
Aktuell sehen Kämpfe so aus, dass ihr versucht, Gegner totzuklicken, bevor ihr selbst ins Gras beißt – da dürfte gerne mehr kommen.

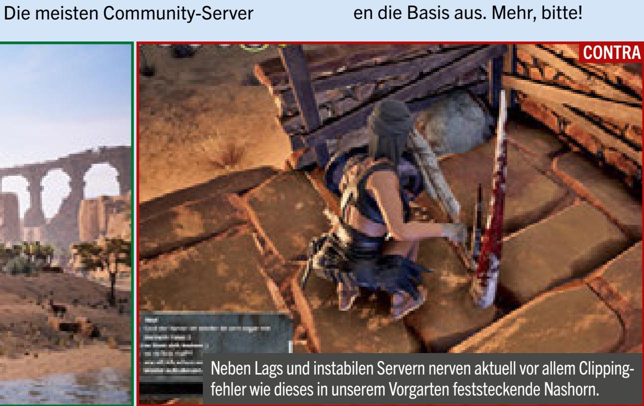
– Server-Stabilität
Die meisten Community-Server funktionieren ordentlich, die offiziellen Server aber gingen so sehr in die Knie, dass sie abgeschaltet wurden – hier muss dringend eine Lösung her.

– Clipping-Fehler
Es kam des Öfteren vor, dass Gegner in Wänden oder Gebäudeteilen stecken blieben.

– Endgame-Inhalte
Auf PvP-Servern gibt es Clan-Kriege, PvE-Spieler farmen eine Handvoll Gegner, erkunden Höhlen und bauen die Basis aus. Mehr, bitte!



Das Crafting bietet ordentlich Auswahl und geht einigen Bugs zum Trotz leicht von der Hand – auch für untalentierte Architekten.



Neben Lags und instabilen Servern nerven aktuell vor allem Clippingfehler wie dieses in unserem Vorgarten feststeckende Nashorn.

Wenn ein übel gelaunter Elefant auf uns aufmerksam wird, hilft nur eines: Beine in die Hand nehmen.

res falsch aufgehoben. Vorsicht ist ebenfalls geboten: Die Maximalstufe ist aktuell 50 und da spätere Rezepte teurer werden, kann ein einzelner Charakter nicht alles erlernen. Lasst also Dinge, die ihr nicht unbedingt benötigt, lieber weg. Oder schließt euch mit anderen Spielern zu einem Clan zusammen. So könnt ihr nicht nur eure Handwerks-Rezepte aufeinander abstimmen, sondern auch Gebäude oder Lagerfeuer gemeinsam nutzen und euch in höherstufige Gebiete als Team durchkämpfen – ein nicht zu unterschätzender Vorteil! Die maximale Größe eines Clans variiert allerdings je nach Server – und hiermit wären wir auch schon beim aktuell größten Problem von *Conan Exiles*.

Server-Katastrophen

Scheinbar hatte Funcom nicht mit einer so hohen Anzahl von Käufern gerechnet, denn der Start des Spiels war selbst für einen Early-Access-Titel eine halbe Katastrophe. Server-Abstürze, kleinere Bugs und vor allem unspielbare Lags sorgten nämlich für Ernüchterung. Schnell wurde auch Funcom klar, dass ihr Server-Partner PingPerfect mit dem hohen Ansturm einfach nicht zurechtkommt und so kündigte man den Vertrag keine vier Tage nach Early-Access-Start. Sprich: Die rund 200 offiziellen Server waren quasi über Nacht verschwunden und kamen so schnell auch nicht wieder. Zum Redaktionsschluss (8. Februar) waren sie immer noch nicht wieder verfügbar und Funcom noch auf der Suche nach einem neuen Partner mit ausreichend Hardware. Uns, wie auch allen anderen Spielern, blieben also nur die Community-betriebenen Server – mit allen Einschränkungen, die eben damit verbunden sind: regelmäßige Abstürze oder Neustarts, plötzliche Regeländerungen, unnachvollziehbare Banns und Admins mit Gottkomplex. Im Endeffekt haben wir uns für diese Vorschau einen Server der 4Players-Kollegen geschnappt und in Ruhe gewerkelt, gebaut und gelevelt. Dennoch: Sollten die offiziellen Server noch weiter auf sich warten lassen, dürfte das die ersten Spieler schon wieder vergraulen. Und das wäre bei dem Potenzial des Titels wirklich schade. ❑


Über die ganze Spielwelt sind mal mehr, mal weniger versteckte Höhlen voller Gegner verteilt. Und Schätze?

SASCHA MEINT



„Ich mag Sand nicht. Er ist kratzig und rau und unangenehm."

Mit den meisten Survival-Spielen auf Steam kann ich nicht allzu viel anfangen. Entweder ödet mich das Setting an („Schon wieder Zombies?“) oder die Aussicht auf wild marodierende PvP-Horden schreckt mich ab. Mag weicheierig klingen, aber ich baue halt gerne in Ruhe vor mich hin und prügle mich lieber mit blöden KI-Gegnern als mit hinterhältigen, womöglich noch kackfrechen Spielern – von Raids auf mein mühsam zusammengefarmtes Eigenheim in meiner Abwesenheit einmal ganz zu schweigen. Insofern macht *Conan Exiles* für meine Begriffe schon einmal alles richtig. Die Soziopathen, PvP-Fans, Anarchisten und Adrenalin-Junkies toben sich auf den PvP-Servern aus oder errichten sich gleich gänzlich auf eigenen Regeln basierende Server-Vorhöllen. Und Blümchenpflücker wie ich bauen sich ihren eigenen Bauernhof auf den PvE-Servern. Nur halt eben mit wilden Tieren, Kannibalen, Sklaven und Monstern statt Hühnern und Kühen. Oder um mal ganz ernst zu bleiben: *Conan Exiles* schafft den Spagat zwischen Hardcore-PvP-Survival-Action und zugänglichem PvE-Sandbox-Gebaue wie kaum ein anderes Spiel vor ihm – und dafür mag ich es. Nicht von der Hand zu weisen sind aber die (für ein Early-Access-Spiel in vielerlei Hinsicht nachvollziehbaren) Probleme. Bugs, Glitches, fehlende Features – für all das sind die nächsten Monate schließlich da. Was die nach wie vor auftretenden Lags, Crashes und vor allem die fehlenden offiziellen Server anbelangt, sollte aber zeitnah eine Lösung gefunden werden.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

ROLLENSPIELE-CROWDFUNDING

Pillars of Eternity 2 & Banner Saga 3 finanziert

Der RPG-Nachschub für 2018 ist gesichert: Sowohl das Finale der *Banner Saga*-Trilogie als auch der Nachfolger zu *Pillars of Eternity* befinden sich in Entwicklung. Die Finanzierung übernimmt in beiden Fällen die Community per Crowdfunding. Bei Redaktionsschluss waren für *The Banner Saga 3* auf Kickstarter mehr als 260.000 Dollar zusammengekommen. Das Zehnfache der Summe konnte *Pillars of Eternity 2: Deadfire* auf der Konkurrenzplattform Fig.co einsammeln, wo auch Investoren mit Aussicht auf Renditen zugelassen sind. In *Deadfire* zieht es die Helden-Party aus dem Vorgänger (Savegame-Import ist möglich!) auf die namensgebende Inselgruppe. Dorthin verfolgt der Spieler einen erwachten Gott. Entwickler Obsidian verspricht deutlich mehr Sprachausgabe und verbesserte Echtzeit-Kämpfe mit Pausenfunktion. Unter anderem soll die Wegfindung reibungsloser ablaufen als in *Pillars of Eternity* – auch weil die Abenteurergruppe künftig maximal aus fünf Mitgliedern besteht, einem weniger als im Vorgänger. Dafür dürfen alle sieben verfügbaren NPC-Begleiter plus Hauptheld mehreren Professionen wie Krieger und Magier nachgehen – auch Unterklassen sind enthalten. Ähnlich wie in *Dragon Age: Origins* legt ihr in einem Menü detailliert fest, wie sich die KI-Kumpanen bei Feindkontakt verhalten. Engine-Verbesserungen sorgen zudem für schickere Zauber, detaillierte Figuren und Animationen sowie Wind- und Wetter-Effekte. Diese sollen den bislang statischen Hintergründen Leben einhauchen – zusammen mit neu eingeführten Tagesabläufen von Auftragsgebern und Passanten. Die NPCs laufen nun munter herum, gehen nachts schlafen oder ziehen sich in die Taverne zurück. Ganz so ambitioniert sind Stoic Studios Pläne für *The Banner Saga 3* nicht: Man will vor allem die Geschichte zu Ende erzählen, als Stretch Goal ist ein spielbarer Charakter der Dredge-Steinwesen angekündigt, die bislang immer eure Feinde waren. Die Crowdfunding-Kampagnen laufen noch bis zum 25. Februar (*Pillars of Eternity 2*) beziehungsweise 7. März (*The Banner Saga 3*).

Info: www.kickstarter.com / www.fig.co

PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE

Oben: Das neue Insel-Szenario samt Palmenstränden, Dschungeln und Wüsten soll für Abwechslung sorgen. Unten: Beim Betreten von Höhlen oder Häusern gibt es nur noch sehr kurze Ladezeiten.

THE BANNER SAGA 3

Die Verkaufszahlen von Teil 2 waren so schlecht, dass Stoic für das Finale erneut auf Kickstarter angewiesen ist.

Ratten, Tentakelmonster, Blutsauger und ein Dark-Souls-Klon

Der französische Publisher Focus feuerte bei einem Vorschau-Event in Paris aus allen Rohren: Allein Partner Cyanide stellte drei vielversprechende Spiele vor, an denen man gleichzeitig arbeitet. Darunter neben dem gelungenen Schleichspiel-Nachfolger *Styx: Shards of Darkness* (jetzt mit Koop-Modus!) auch ein Third-Person-Rollenspiel im Pen&Paper-Universum von White Wolfs *World of Darkness*. *Werewolf: The Apocalypse* befindet sich noch in einem frühen Stadium, soll aber wie alle Cyanide-Spiele mit Unreal Engine 4 punkten und lässt euch in der Rolle eines Werwolfs als Beschützer der Natur gegen rücksichtlose Menschen und andere Wolf-Clans kämpfen. Das dritte Cyanide-Projekt ist zweifellos auch das spannendste: *Call of Cthulhu* schickt euch Ende 2017 auf eine gespenstische Insel in den 1920er-Jahren. Dort verfällt der aus der Ego-Perspektive gesteuerte Held Edward Pierce langsam dem Wahnsinn. Denn die aus dem Werk von Autor H.P. Lovecraft bekannten Monster rund um Tentakel-Gottheit Cthulhu suchen das Eiland heim. Wer sie zu lange anblickt oder Edward seinen im Spielverlauf immer zahlreicheren Phobien aussetzt, der sieht den Game-Over-Bildschirm. Cyanide nutzt klassische Rollenspiel-Tugenden: Euer Avatar besitzt ausbaubare Skills und erhält Erfahrungspunkte, wenn er Gesprächspartner einschüchtert oder durch erlerntes okkultes Wissen punktet. Außerdem wandelt ihr auf Sherlock Holmes' Spuren: Edward ist ein Privatdetektiv, dementsprechend untersucht ihr häufig Tatorte, sammelt Indizien und zieht anschließend eure Schlussfolgerungen. Auf Kämpfe müsst ihr verzichten, obwohl der Protagonist einen Revolver bei sich trägt: Die uralten Abscheulichkeiten, die in unsere Realität drängen, lassen sich von ein paar Patronen nur kurzzeitig aufhalten.

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Ihr steuert die 14-jährige Amicia aus der Third-Person-Perspektive durch atmosphärisch ausgeleuchtete, lineare Levels. Spielzeit: rund zehn Stunden.

Auf der Veranstaltung in Paris durften wir Deck 13s Action-Rollenspiel *The Surge* einmal mehr anspielen. Der von *Dark Souls* inspirierte Science-Fiction-Titel kombiniert hohen Schwierigkeitsgrad mit brutalen Finishern – motivierend. Die Story wird dafür minimalistisch in Szene gesetzt, sie könnte zusammen mit dem uninspirierten Leveldesign einer der Schwachpunkte des Spiels werden. Dontnod Entertainment hielt sich derweil mit neuen Informationen zum nächsten Projekt nach *Life is Strange* zurück: Das RPG *Vampyr* soll 15 Stunden lang werden, Bosskämpfe beinhalten und in einer von vier Endsequenzen münden. Die Atmosphäre im düsteren London ist klasse, doch ob das Gesamtpaket überzeugt? Die Antwort gibt's Ende 2017.

Unser Highlight: die Überraschungsankündigung von *A Plague Tale: Innocence*. Das Team von Asobo zeigte einen Prototypen mit überragender Grafik. Die selbst entwickelte Engine kann bis zu 3.000 Ratten gleichzeitig darstellen. Die Nager sind die größte Bedrohung für das Helden-Duo aus Bruder und Schwester, die im finsteren Mittelalter vor Häschern fliehen. Schleicheinlagen, Umgebungsrätsel und Kämpfe mit der Steinschleuder machen bereits einen ausgezeichneten Eindruck. Doch bis ihr losspielen dürft, dauert es noch eine ganze Weile: Release ist erst Ende 2018! ❏

Info: www.pcgames.de

THE SURGE


VAMPYR

Die Kämpfe könnten für das Blutsauger-Rollenspiel zum Knackpunkt werden; zu sehen gab es davon wenig.


CALL OF CTHULHU

Subtiler Grusel und Wahnvorstellungen sollen die Spieler schocken; das Monsterdesign wirkt aber noch ausbaufähig.

NAMCO BANDAIS SPIELE-ANGEBOT 2017

Schnelle Autos, finstere Albträume, Survival und ein Downgrade

GET EVEN

Der Held wacht nach einer missglückten Bombenentschärfung in einer Anstalt auf, angeschlossen an ein mysteriöses Gerät, das seine Erinnerungen abspielt.

PROJECT CARS 2

Die Rennsimulation unterstützt Auflösungen bis 12K sowie die Virtual-Reality-Brillen Oculus Rift und HTC Vive.

LITTLE NIGHTMARES

Das Design des Platformers stellt eine gelungene Gratwanderung zwischen süß und fürchterlich dar.

IMPACT WINTER

Mit eurem Helden sucht ihr nach Ressourcen; bei der Rückkehr in die Heimatbasis verteilt ihr Aufgaben an den Rest des Teams.

Bei einem Vorschau-Event in Frankfurt war *Project Cars 2* der Star im Namco-Aufgebot. Mit einem riesigen Fuhrpark von 170 Original-Autos, 36 Strecken und 20 Rundkursen aus dem Vorgänger wird das neue Spiel von Slightly Mad Studios ein Umfangsmonster. Eis-Rennen und Rallye-Cross kommen als Spielmodi dazu. Die Veröffentlichung ist für Ende 2017 vorgesehen. Bereits am 12. April gehen Survival-Fans in *Impact Winter* auf die Suche nach knappen Ressourcen. Nach dem Einbruch einer neuen Eiszeit müsst ihr das Überleben einer kleinen Gruppe sichern – 30 Ingame-Tage lang. Statt Zombies wie in *State of Decay* sind Kälte, Wölfe und Hunger eure größten Feinde. Interessant! Am 28. April folgt mit *Little Nightmares* ein wunderschöner Sidescroller, in dem ihr ein kleines Mädchen an allerlei Albtraumgestalten vorbeilotst – der Stil erinnert an *Inside*. Unbedingt vormerken! Keinen guten Eindruck hinterließ dagegen *Get Even* bei uns. Vor Jahren als Grafikrevolution aus Polen angekündigt, sieht das Spiel von Entwickler The Farm 51 nach einem Downgrade aus, als würde es für die vergangene Konsolengeneration erscheinen. Der Mix aus Story-Adventure und Ego-Shooter macht momentan den Eindruck eines Spiel geworden Auffahrunfalls. Der Crash erfolgt am 26. Mai! ❑

Info: www.pcgames.de

DEUS EX 5 ANGEBLICH EINGESTELLT

Neue Marvel-Spiele haben für Square Enix Priorität

Deus Ex: Mankind Divided wird so bald keine Fortsetzung erhalten. Laut mehrerer Quellen arbeite Entwickler Eidos Montreal am neuen *Shadow of the Tomb Raider*, während bei Lara Crofts Haus-und-Hof-Studio Crystal Dynamics das erste *Avengers*-Spiel entstehe. Zudem stünde bei Eidos bereits das nächste Projekt auf der Matte – *Guardians of the Galaxy*. Beide Titel sind Teil einer Kooperation zwischen Publisher Square Enix und Comic-Gigant Marvel; ab 2018 sollen die Superhelden-Spiele erscheinen. *Deus Ex* bleibt dabei auf der Strecke, auch weil die Verkaufszahlen enttäuschten. Dabei hätte das Cliffhanger-Ende der Adam-Jensen-Story dringend eine Auflösung nötig. Doppelt ärgerlich: Eidos Montreal hat wohl Teile der Hintergrundgeschichte gezielt aus *Mankind Divided* herausgeschnitten, um diese in einem (nunmehr unwahrscheinlichen) Nachfolger zu verarbeiten. ❑

Info: www.pcgames.de



Captain America und andere Marvel-Helden haben den Vorzug vor neuen Abenteuern von Adam Jensen (rechts) erhalten.

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Betaversion erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
NEU	A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo	Focus Home Interactive	4. Quartal 2018
NEU	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Project Aces	Bandai Namco	2017
	Absolver	Action-Rollenspiel	Sloclap	Devolver Digital	2017
	Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	2017
	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2. Quartal 2017
	Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	Nicht bekannt
Seite 28	Astroneer EARLY ACCESS	Aufbau-Sandbox	System Era Softworks	System Era Softworks	2018
	Aven Colony EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Mothership Entertainment	Team 17	2017
	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	Capybara Games	Nicht bekannt
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
	Blitzkrieg 3 EARLY ACCESS	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	Nival Interactive	1. Quartal 2017
	Bloodstained	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
	Bulletstorm: Full Clip Edition	Ego-Shooter	People Can Fly	Gearbox	7. April 2017
▶	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	4. Quartal 2017
Seite 54	Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	2017
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	4. Quartal 2017
▶	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	3. Quartal 2017
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	Dead Island 2	Action	Sumo Digital	Deep Silver	Nicht bekannt
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	1. Quartal 2017
Seite 26	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	Juni 2017
	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	2. Quartal 2017
	Dreadnought	Action	Yager	Grey Box	2017
	Drone Swarm	Echtzeitstrategie	Stillalive Studios	Nicht bekannt	2017
	Dropzone	Echtzeitstrategie	Sparkypants	Gameforge	2017
	Dual Universe	Sandbox-MMOG	Novaquark	Novaquark	4. Quartal 2018
	Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2. Quartal 2017
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	2. Quartal 2017
	Endless Space 2 EARLY ACCESS	Rundenstrategie	Amplitude Studios	Sega	2017
▶	Everspace EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Rockfish Games	Rockfish Games	2. Quartal 2017
	Factorio EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Wube Software	Wube Software	3. Quartal 2017
	Final Fantasy 15	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
	Flatout 4: Total Insanity	Rennspiel	Kylotonn Racing Games	Big Ben Interactive	März 2017
	Friday the 13th: The Game	Action	Illfonic	Gun Media	1. Quartal 2017
	Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	Double Fine	2017
Seite 36	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft Paris	Ubisoft	7. März 2017
	Gigantic	Mehrspieler-Shooter	Motiga	Perfect World	2017
NEU	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
	Guardians of the Galaxy: The Telltale Series	Adventure	Telltale Games	Telltale Games	2017
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2017
	Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	Defiant Development	1. Quartal 2017
	Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	2017
	Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	Nicht bekannt
	Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	New World Interactive	Focus Home Interactive	2017
	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art	Nicht bekannt	2017
	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	2017
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	2017
	Lego City Undercover	Action-Adventure	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	2. Quartal 2017

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN



Eine echte Flugsimulation ist es zwar nicht, aber Fans moderner Militärflugzeuge dürften sich trotzdem darüber freuen, dass der vermeintlich PS4-exklusive Actionknaller auch für den PC erscheint.

GREEDFALL



Das neue RPG der *Bound by Flame*-Macher hat den Konflikt zwischen Kolonialmächten und Eingeborenen auf einer magischen Insel zum Thema. Fraktionen, Romanzen, Entscheidungen – alles drin.



Himmlische Steuerung, teuflische Superkräfte: Im Indie-Spiel teleportiert ihr euch durch Wände und vermöbelt Wachen im Nahkampf. Ein irre spaßiger Geheimtipp à la *Hotline Miami*.



Das abgefahrene Level- und Kreaturendesign kommt im Stil von H.R. Giger daher, dem Schöpfer des Xenomorphs aus *Alien*. Kampfeinlagen und Rätsel wechseln sich in dem Episodenspiel ab.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Little Nightmares	Jump & Run	Tarsier Studios	Bandai Namco	28. April 2017
	Marvel vs. Capcom: Infinite	Beat 'em Up	Capcom	Capcom	2017
Seite 14	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Bioware	Electronic Arts	23. März 2017
	Mechwarrior 5: Mercenaries	Simulation	Piranha Games	Piranha Games	2018
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
	Mr. Shifty	Top-Down-Action	Team Shifty	Tiny Build	2. Quartal 2017
Seite 40	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	2017
Seite 42	Nier: Automata	Action-Rollenspiel	Platinum Games	Square Enix	2017
	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	4. Quartal 2017
	Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	Red Barrels	1. Quartal 2017
	Oxygen Not Included	Aufbaustrategie	Klei Entertainment	Klei Entertainment	2017
	Paragon EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	2017
NEU	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
	Punch Club 2: Fast Forward	Simulation	Lazy Bear Games	Tiny Build	2017
Seite 52	Prey	Action	Arkane Studios	Bethesda	5. Mai 2017
	Prey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	Dezember 2017
	Project Cars 2	Rennspiel	Slightly Mad Studios	Nicht bekannt	September 2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
	Pyre	Action-Rollenspiel	Supergiant Games	Supergiant Games	2017
	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
	Rime	Puzzlespiel	Tequila Works	Grey Box	Mai 2017
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Antimatter Games	Tripwire Interactive	1. Quartal 2017
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2017
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	1. Quartal 2017
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	2017
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	Deep Silver	4. April 2017
	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	2. Quartal 2017
	Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
	Star Trek: Bridge Crew	Weltraum-Action	Red Storm Entertainment	Ubisoft	14. März 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	2017
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2017
	Strafe	Ego-Shooter	Pixel Titans	Devolver Digital	28. März 2017
	Styx: Shards of Darkness	Action	Cyanide	Focus Home Interactive	März 2017
	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Fireglow Games	Kalypso Media	2. Quartal 2017
	Sundered	Action-Adventure	Thunder Lotus Games	Thunder Lotus Games	Juli 2017
	Syberia 3	Adventure	Microids	Microids	20. April 2017
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	Nicht bekannt
	Tacoma	Adventure	Fullbright	Fullbright	2017
NEU	The Banner Saga 3	Taktik-Rollenspiel	Stoic Studio	Versus Evil	2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	Oktober 2017
	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Headup Games	3. Quartal 2017
Seite 22	The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	27. April 2017
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Perihelion Interactive	Eurovideo	2017
	The Sexy Brutale	Adventure	Cavalier Game Studios	Tequila Works	12. April 2017
	The Surge	Action-Rollenspiel	Deck 13 Interactive	Focus Home Interactive	Mai 2017
Seite 48	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Ron Gilbert und Gary Winnick	1. Quartal 2017
	Torment: Tides of Numenera EARLY ACCESS	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Techland	28. Februar 2017
	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	4. Quartal 2017
	Unreal Tournament EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	Nicht bekannt
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	2017
	Vikings: Wolves of Midgard	Action-Rollenspiel	Games Farm	Kalypso Media	24. März 2017
	Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	Sega	2017
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	3. Quartal 2017
	Wasteland 3	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Nicht bekannt	4. Quartal 2019
Seite 32	Yooka-Laylee	Jump & Run	Playtonic Games	Team 17	11. April 2017

Sniper Elite 4

Karl Fairburne ist der Top-Agent des O.S.S. und außerdem ein wahrhafter Meisterschütze.

Genre: Action
Entwickler: Rebellion
Publisher: Rebellion
Erscheinungsdatum: 14. Februar 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

Karl Fairburne ist wieder in geheimer Mission unterwegs – dieses Mal verschlägt es den gnadenlosen Meisterschützen nach Italien.

Von: Matti Sandqvist

Eine Extraportion Gewalt war in der Kunst schon immer eine beliebte Methode, um über Schwächen hinwegzutäuschen. Ob nun bei antiken Dramen, in der Filmindustrie oder aktuell bei Computerspielen: Ein eher mittelmäßiges Werk erlangt schnell große Berühmtheit, wenn man es geradezu mit Blut übergießt. Genau darauf hat der Entwickler Rebellion seit dem ersten Teil der *Sniper Elite*-Serie gesetzt. Die Abenteuer des amerikanischen Meisterschützen Karl Fairburne zur Zeit des Zweiten Weltkrieges waren bis dato technisch eher durchschnittlich inszeniert, hatten oftmals eine hanebüchene Handlung und boten bis auf das fast realistische Scharfschützen-Gameplay sowie die blutigen Killcam-Szenen kaum etwas, das sie qualitativ von anderen (Schleich-)Shootern abgehoben hätten. Mit *Sniper Elite 3* konnten die Briten den zweifelhaften Ruf der Serie dank der weitläufigen Missionen zwar ein wenig aufpolieren, aber durch die noch echter wirkenden Todesszenen erreichte die Reihe zugleich einen eher traurigen Höhepunkt in Sachen Gewaltdarstellung.

Aufgestockt

Für den vierten Teil haben die Macher gleich an mehreren Schrauben gedreht. So will man zum Beispiel dank DirectX-12-Unterstützung grafisch ein wenig mehr bieten als die Vorgänger. Zudem hat man den Mehrspielerpart kräftig aufgestockt und bietet neben den üblichen Multiplayer-Gefechten auch mehrere Koop-Gefechts-Modi an. Ebenso hat Rebellion das Gameplay verbessert, indem man die Spielareale für die insgesamt neun Einzelspielermissionen deutlich größer als in den Vorgängern gemacht hat und zudem auch an einer Schwachstelle der Reihe gearbeitet hat, nämlich der eher dürftigen Gegner-KI. Ob diese Verbesserungen ausreichen, um aus *Sniper Elite 4* einen wirklich besonderen Shooter zu machen, wollen wir auf den folgenden Seiten klären.

Raketenwissenschaft

Dieses Mal ist unser raubeiniger Held in Sizilien und auch auf dem italienischen Festland kurz vor der alliierten Invasion unterwegs. Andreas Kessler hat eine Lenkrakete entwickelt, die das Aus für die Landungspläne der Amerikaner und Briten bedeuten könnte. Damit das nicht passiert, soll der von Hunderten Wehrmachtssoldaten bewachte Raketenwissenschaftler schnellstmöglich überredet werden, die Seiten zu wechseln. Da schickt man natürlich den besten Mann des O.S.S. (Office of Strate-



Die Röntgen-Killcam ist das Markenzeichen der Serie. Auf Dauer stören die Todesszenen aber beim Spielen.



Die Missionen von *Sniper Elite 4* fallen recht groß aus. Dank der Übersichtskarte behält man zumeist die Übersicht.

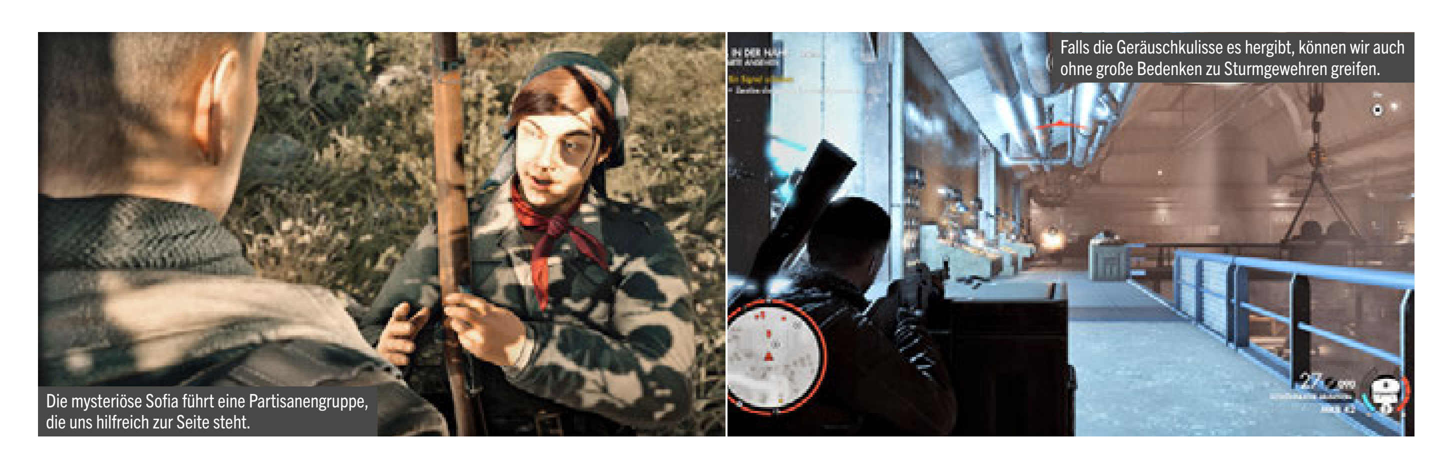
Die Landschaften von *Sniper Elite 4* sehen nicht nur recht gut aus, sondern bieten insgesamt auch viel Abwechslung. Wir sind zum Beispiel in den Alpen, in sizilianischen Dörfern und Klöstern unterwegs.

gic Services) auf die heikle Mission. Dass die Wahl auf Karl Fairburne fällt, ist auch kein Wunder: Im Vorgänger hat der Scharfschütze mit den Adleraugen Rommels Wüstenkorps fast im Alleingang aufgerieben und obendrein noch ein Attentat auf Hitler verübt. Im vierten Teil kann Fairburne zumindest mit ein wenig Unterstützung rechnen, denn italienische Partisanen, die von einer mysteriösen Frau namens Sofia angeführt werden, sollen ihm zur Seite stehen. Passend zum Setting in Sizilien bekommen wir im Laufe der Handlung auch noch ein wenig Hilfe von der berüchtigten Mafia und sind auch obendrein in malerisch schönen Dörfern und Klöstern unterwegs. Insgesamt hat Rebellion für *Sniper Elite 4* wieder einmal ziemlich tief in die Klischeekiste gegriffen und tischt uns eine Story auf, die ebensogut aus einem amerikanischen Propagandafilm der 1940er-Jahre stammen könnte. Das hört sich erst einmal schlimmer an, als es tatsächlich ist. Wir hatten mitunter schon unsere Freude an der Geschichte, weil sie konsequent trashig inszeniert ist und eben gar nicht den Anspruch hat, mit einer tiefgründigen Handlung oder wirklich überraschenden Wendungen zu punkten. Zudem ist die deutsche Sprecherstimme von Karl Fairburne sowie auch die anderen Rollen sehr gut besetzt und so muss sich die Vertonung vor der hervorragenden englischen Fassung nicht verstecken.

Viel Feind', viel Ehr

Die Kampagne, die man im Koop-Modus auch zu zweit spielen kann, umfasst insgesamt neun relativ lange Missionen. Im Unterschied zum Vorgänger fallen die Aufträge aufgrund der diesmal noch größeren Areale etwas zeitaufwendiger aus und beanspruchen so zumeist mehr als eine Stunde Spielzeit – und noch mehr, falls man sich um die vielen Sekundärziele der Missionen kümmern möchte. Im Grunde genommen ist das Gameplay aber fast identisch mit dem dritten Teil: Ihr schlüpft in die Haut des raubeinigen Helden und sollt ganze Kompanien deutscher und italienischer Soldaten ausschalten sowie bestimmte Artillerie- und Radar-Stellungen oder Munitionslager sprengen. Dafür stehen euch neben sieben unterschiedlichen Scharfschützengewehren (mit DLC elf), sechs Pistolen und sechs Maschinenpistolen auch Minen und Sprengstoff zur Verfügung, mit deren Hilfe ihr den Feinden fiese Fallen stellen könnt.

Auffällig: Auch der vierte Teil der Reihe möchte nicht ein Shooter der Marke *Call of Duty* sein, in der ihr in schlauchartigen Levels gegen unzählige Wellen von Gegnern kämpfen müsst, sondern viel mehr ein Schleich-Shooter mit weitläufigen Umgebungen, in denen ihr lautlos und durchdacht vorgeht – allerdings gilt das erst ab dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden. Wenn ihr zum Beispiel mit eurem Scharfschützengewehr Gegner ausschaltet, müsst ihr dabei neben der Ballistik darauf achten, dass eure Schüsse durch Umgebungsgeräusche abgedämpft werden, denn sonst sind die übrigen Feinde schnell alarmiert und töten euch im Bruchteil einer Sekunde. Die KI der zahlreichen



Die mysteriöse Sofia führt eine Partisanengruppe, die uns hilfreich zur Seite steht.

Falls die Geräuschkulisse es hergibt, können wir auch ohne große Bedenken zu Sturmgewehren greifen.


Neben Schießereien und Schleichpartien gehören auch Kletterabschnitte zum Gameplay.



Wenn unsere Deckung auffliegt, hilft entweder nur die Flucht oder der Griff zum Sturmgewehr.



Ein wenig schade ist, dass die Gegner relativ schlicht modelliert sind und zudem wenige Animationsstufen haben.

Wachen ist auch trotz der versprochenen Verbesserungen nicht die schlaueste im Genre, agiert aber immerhin so klug, dass man sich stets Gedanken über ihre Wege und Sichtfelder machen muss. Außerdem versuchen die Feinde uns in Teamarbeit einzukesseln, sobald ein Alarm geschlagen wurde, was vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden dazu führt, dass man kaum eine Chance hat, zu entkommen.

Das Leveldesign geht ebenfalls in Ordnung, wobei wir – wie beim Vorgänger – oft das Gefühl hatten, dass man uns auf einen bestimmten Weg zwingen wollte. Auch Abwechslung wird in den Missionen geboten, sodass in der etwa 15 Stunden langen Kampagne selten Langeweile aufkommt. Zum Beispiel müssen wir uns neben einigen Assassinen-Aufträgen auch um die Zerstörung eines riesigen Artilleriestücks kümmern oder dem Widerstand bei einer Attacke zur Hand gehen.

Geschmackssache ist hingegen die Röntgen-Killcam, die man immerhin im Optionsmenü komplett abstellen kann. Zugegeben: In den ersten Spielstunden haben wir uns schon über einige der Todesszenen amüsiert, weil sie derart überzeichnet sind. Auf Dauer stören die Killcams unserer Meinung nach den Spielfluss – vor allem, wenn man gegen mehrere Gegner zeitgleich kämpft.

Selbe Stärken und Schwächen

Grafisch kann *Sniper Elite 4* hingegen durchaus überzeugen, zumal die riesigen, in Italien angesiedelten Umgebungen dank der großzügigen Weitsicht einen gewissen Postkartencharakter haben. Doch im Vergleich zu anderen Action-Spielen muss man sich hier mit einem fast identischen Aussehen der Feinde anfreunden und ebenso damit klarkommen, dass die Animationen der Gegner stets relativ ähnlich ausfallen. Schade: Die DirectX-12-Version macht das Spiel kaum schöner, verbessert aber immerhin die Performance.

Wägt man die Vor- und Nachteile von *Sniper Elite 4* ab, so ist das Ergebnis recht dem Vorgänger ähnlich. Rebellion liefert mit dem vierten Teil wieder einen grundsoliden Shooter ab, der die Fans der Reihe auf jeden Fall zufriedenstellen wird. Aber auch Neulinge dürften sich über die weitläufigen Umgebungen und die vielen Lösungswege in den Missionen freuen. Ergo: Wer Lust auf einen guten Schleich-Shooter mit einer klischeehaften Kriegsgeschichte hat, ist mit *Sniper Elite 4* bestens beraten. ❑


Die Missionen bieten relativ viel Abwechslung. So müssen wir auch mal Munitionslager in die Luft jagen.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Unnötig brutal, aber spielerisch gar nicht schlecht. “

Wenn die *Sniper Elite*-Reihe nicht die überzeichneten Röntgen-Killcams hätte, würde man wohl deutlich weniger über die Schleich-Shooter-Serie reden. Daher kann ich schon nachvollziehen, dass Rebellion auch beim vierten Teil auf das blutige Feature setzt, zumal es dem Spiel ansonsten ein wenig an Alleinstellungsmerkmalen mangelt. Dabei muss ich aber sagen, dass ich sowohl mit dem Scharfschützen-Gameplay und den großangelegten Missionen durchaus zufrieden bin und mich ebenso mit der recht trashigen Story anfreunden kann. Jedoch hat *Sniper Elite 4* ebenso einige Makel, die andere Titel im Genre nicht so stark aufweisen, allen voran die weiterhin eher bescheidene Gegner-KI. Trotzdem bin ich mir sicher, dass die relativ große Fangemeinde auch mit dem vierten Teil zufrieden sein und sich über die noch größeren Missionen freuen wird. Da zudem ein neuer Ableger der *Splinter Cell*-Serie auf sich warten lässt, gibt es aktuell für die vielen Genreliebhaber auch keine direkte Alternative.

PRO UND CONTRA

- + Weitläufige Missionen, die Planung erfordern
- + Die Aufträge können unterschiedlich gelöst werden
- + Realistische Ballistik
- + Auf höheren Schwierigkeitsgraden sehr herausfordernd
- + Unterschiedliche Missionsarten sorgen für ein wenig Abwechslung
- + Gute deutsche Sprecher
- + Kampagne auch im Koop-Modus komplett spielbar
- + Schöne Landschaften sorgen für eine passende Stimmung …
- − … jedoch ist die Optik ziemlich detailarm
- − Story relativ schlicht inszeniert und klischeehaft
- − Unnötig hoher Brutalitätsgrad

WERTUNG **78**

Von: Benjamin Danneberg & Wolfgang Fischer

Frank in Action. Held West legt sich auf den Straßen von Willamette mit Hundertschaften lebender Toter an.

Dead Rising 4

Genre: Action
Entwickler: Capcom Vancouver
Publisher: Microsoft
Erscheinungsdatum: 1. Februar 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

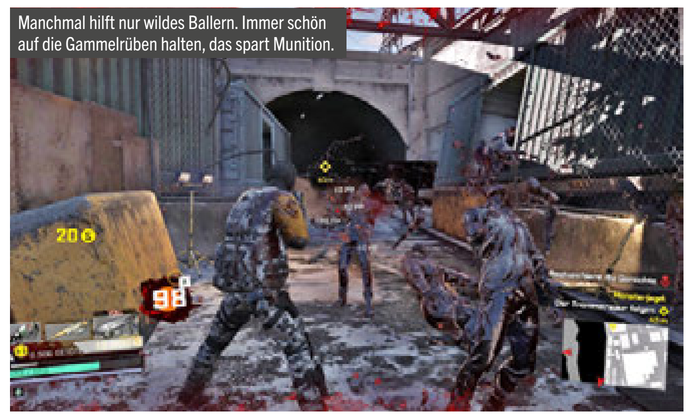
Mit Säurehammer, Nagelpistole und Dinosaurierhelm gegen Horden von Untoten.

Diese Meldung kam völlig überraschend: *Dead Rising 4* erscheint ohne Jugendfreigabe (also ab 18 Jahren) in Deutschland. Während die vorangegangenen drei Ableger allesamt indiziert waren (Teil 1 und 2 wurden gar komplett aus dem Verkehr gezogen), schaffte es Nummer 4 erst nach langen Berufungs- und Appellationsverfahren vor der USK zur endgültigen Freigabe. Wir verraten euch, ob sich das Gammelfleischerlebnis lohnt.

Zurück nach Willamette

Dead Rising 4 macht einiges anders als die älteren Serienteile und hat damit eine ganze Reihe Fans der Reihe vergrault. Es gibt kein Zeitlimit mehr, die Psychopathen sind zu Randerscheinungen geworden und Kombo-Waffen basteln wir uns im Vorbeigehen zusammen. Der Aufschrei in diversen Kommentaren und Bewertungen ist groß, Capcom habe die Serie „verraten", so der etwas pathetische Vorwurf.

Dabei wird mit Frank West sogar der Protagonist des ersten Teils reaktiviert. Es geht wieder nach Willamette, diesem geplagten kleinen Ort, in dem der Serien-Splatter seinen Anfang nahm. Journalist West wird von seiner Schülerin Vick etwas unorthodox dazu gebracht, in einer Forschungseinrichtung beunruhigenden Gerüchten auf den Grund zu gehen. Diese Gerüchte manifestieren sich schnell in Form von Zombies, deren Hunger auf Frischfleisch mit Schraubenschlüssel & Co. aktiv kuriert werden muss.



Manchmal hilft nur wildes Ballern. Immer schön auf die Gammelrüben halten, das spart Munition.

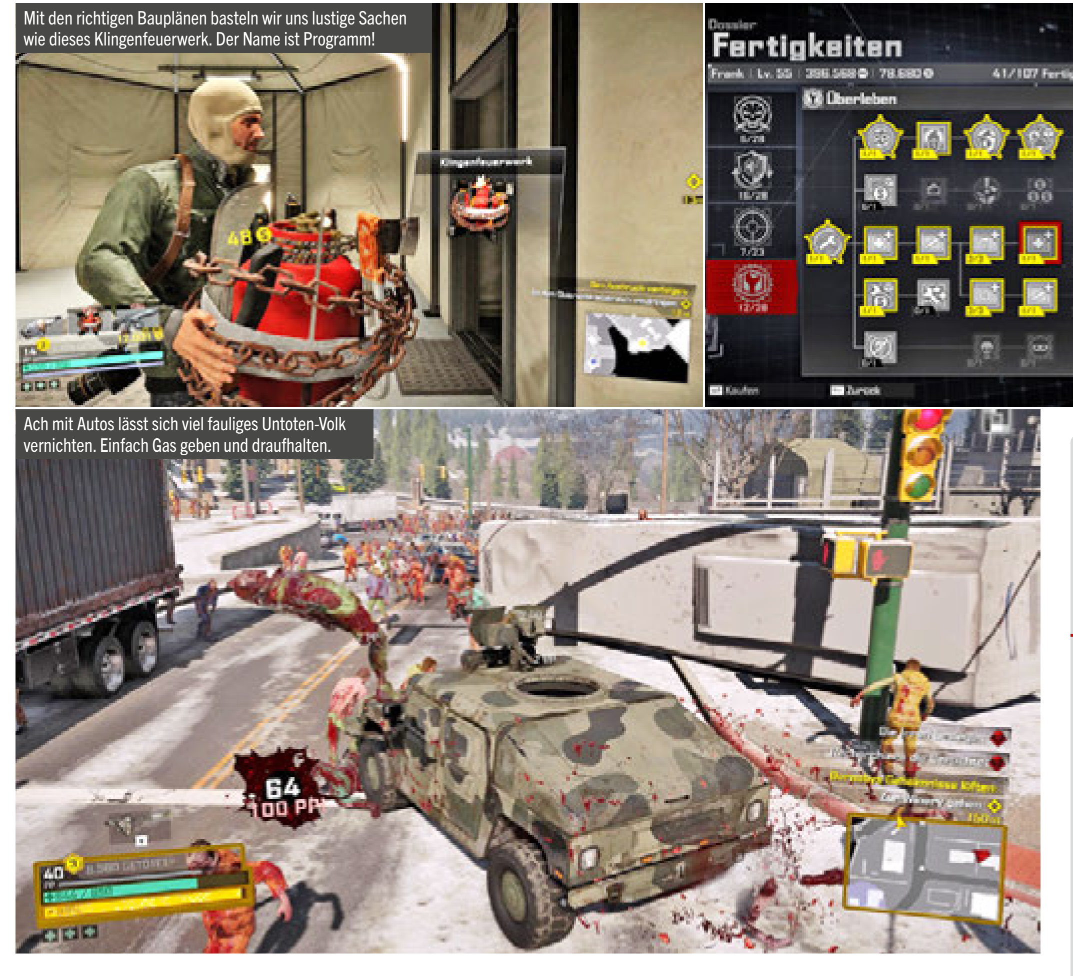
Es entspinnt sich eine vorhersehbare und teilweise an den Zombiehaaren herbeigezogene Geschichte, die aber im Kontext des Spieldesigns funktioniert und den Spieler durch viele gute Zwischensequenzen gekonnt bei der Stange hält. Problematisch ist allerdings der Versuch der Entwickler, die Story in Teilen etwas zu ernst zu nehmen.

Ein einfaches Kinderfahrrad als Massenvernichtungswaffe

Dead Rising 4 ist keine Charakterstudie und die Versuche der Autoren, den Spieler emotional zu involvieren, sind schon allein durch die abgefahrenen Gewaltorgien zum Scheitern verurteilt (abgesehen vielleicht vom bisher einzigen Ende). Das Spiel lebt davon, auf möglichst irrwitzige Art hunderte Zombies durch den virtuellen Fleischwolf zu drehen. Dafür stehen uns vom Dolch bis zur Panzerfaust jede Menge Waffen zur Verfügung. Richtig interessant wird's aber erst durch die Kombo-Waffen, für die wir Baupläne sammeln: Eine Eis-Chaingun klöppeln wir aus einer Eismaschine und einem Toaster zusammen, mit einem Vorschlaghammer und Granaten sorgen wir für explosive Nahkampferfahrungen.

Noch verrückter sind die Fahrzeug-Kombinationen. Es macht ja schon einen Heidenspaß, in einem Polizeiauto durch tausende Zombies zu rasen. Ein Kinderfahrrad mit einem Rasenmäher verleiht der Sache aber eine viel persönlichere Note – und erzeugt nebenbei ein Vielfaches an Zombie-Ketchup-Matsch.

Der Gewaltgrad ist also auch im vierten Teil extrem hoch und wird (ironischerweise) nur durch die völlig absurden Waffen (säurespritzender Dinosaurierhelm, Knallbonbons, Raketenarmbrust) gemildert. Der neue Exo-Suit zählt dagegen zu den eher „wissenschaftlich-brachialen" Neuerungen. Das mechanische Ganzkörper-Korsett verleiht uns die Kraft, riesige Miniguns, Flammenwerfer und monströse Äxte zu schwingen – oder einen Zombie mit einer Spezialaktion wenig appetitlich in der Mitte durchzureißen. Ist gerade keine „offizielle" Waffe da, reißen wir die nächste Parkuhr aus dem Boden und treiben die Parkgebühren mit sattem Keulenschwung durchs Faulvolk ein. Allerdings sind die Exo-Suits energieabhängig und können nur zeitweise getragen werden. Immer



Mit den richtigen Bauplänen basteln wir uns lustige Sachen wie dieses Klingenfeuerwerk. Der Name ist Programm!

Mit der ganzen Metzelei verdienen wir Prestige-Punkte, die uns wiederum Fertigkeitspunkte bescheren, die wir in diesen vier Skillbäumen ausgeben.

Ach mit Autos lässt sich viel fauliges Untoten-Volk vernichten. Einfach Gas geben und draufhalten.

wieder nach neuen Suits zu suchen, ist in der Open-World eher ermüdend.

Prestige ist alles

Gelevelt wird mit Prestige-Punkten, die wir durch spektakuläre Zombie-Tötungen erreichen. Allerdings zählt das Umnieten der Virusträger mit einem Pickup auch dazu: Heizen wir lang genug über die Straßen (und Zombieberge) von Willamette, regnet es neben Leichenteilen auch noch Fertigkeitenpunkte. Das sorgt für ein gutes Gefühl stetigen Fortschritts. Die recht umfangreichen Talentbäume bringen uns zusätzliche Inventarplätze, mehr Munition, Regeneration oder verbesserte Haltbarkeit der Waffen. Unsere Arbeitsmittel (inklusive der Fahrzeuge) gehen nämlich irgendwann kaputt oder haben keine Munition mehr – und dann müssen wir neue bauen, um den letzten menschlichen Einwohnern der Stadt helfen zu können.

Neben den Zombies laufen wir nämlich auch Überlebenden über den Weg, die meistens in der Klemme stecken. In verseuchten Bunkern machen wir erst auf Kammerjäger und finden danach Händler für Waffen, Karten oder Fahrzeuge vor. Retten wir in der Umgebung eines Bunkers weitere Überlebende vor Zombiehorden, leveln wir den Bunker auf und schalten neue Angebote frei. Doch wie die meisten der Unmengen an Sammelobjekten im Spiel wirkt das irgendwann belanglos: Ob wir alles erledigen, alles einsammeln, alles erkunden oder nicht, spielt keine Rolle.

Legen wir dagegen Wert auf eine hervorragende Journalisten-Bewertung am Schluss eines Story-Kapitels, dann sollten wir möglichst alle Sammelobjekte (Zeitungen, Handys, Grafittis etc.) finden, alle wichtigen Fotos gemacht (Selfies mit Zombies sind der Knüller!) und alle Gebäude erkundet haben. Allerdings artet das schnell in langweilige Laufarbeit aus.

Die Psychopathen (bekannt aus den früheren Serienablegern) sind nur noch Randerscheinungen ohne eigene Zwischensequenzen, denen wir eher zufällig begegnen – beispielsweise wenn wir sie inmitten einer Zombiemenge überfahren. Eine Herausforderung sind sie – wie auch das gesamte Spiel, inklusive der Bossgegner – auf normalem Schwierigkeitsgrad (per DLC gibt es mittlerweile zwei höhere Schwierigkeitsgrade) überhaupt nicht. Eine Handvoll Tode hatten wir vor allem der wenig reaktionsfreudigen Steuerung zu verdanken, der man die Portierung von der Konsole deutlich anmerkt. So sprintet West nur mit deutlicher Verzögerung, und die Ausweichrolle will auch nicht immer so, wie wir wollen. Aus diesem Grund kann man das Spiel getrost mit dem Gamepad spielen.

Prestige ist alles

Grafisch ist *Dead Rising 4* absolut ansehnlich, die Texturen sind überwiegend scharf und die Effekte (inklusive Sound) satt. Die deutsche Synchronisation leidet etwas an „Overacting" (insbesondere beim Protagonisten), geht aber sonst in Ordnung. Ruckler oder Abstürze hatten wir keine zu verzeichnen, das Spiel lief durchweg flüssig und stabil. Der Koop-Multiplayer funktioniert ebenfalls gut, den größten Spaß hat man hier aber vor allem mit Kumpels über Voice-Chat. Ein echtes technisches Manko ist die Anbindung an den Windows-Store: Häufig startete das Spiel erst nach einem halben Dutzend Versuchen oder stürzte wegen fehlgeschlagener Verbindung zur Xbox-App noch vor dem Hauptmenü ab. Wer sich das Theater sparen will, der wartet auf die Steam-Veröffentlichung im März 2017. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



„Als simple Zombie-Schlachtbude rockt der Titel."

Die Meinung der Die-Hard-Fans in allen Ehren, aber *Dead Rising 4* ist alles andere als eine Katastrophe. Man kann von fehlendem Zeitlimit, schlappen Psychos und vereinfachtem Handwerk halten, was man will: Als simple Zombieschlachtbude rockt der Titel. Die vielen verrückten Waffen, die schieren Unmassen von Zombies – selten machte es solchen Spaß, faulige Untote in ihre Einzelteile zu zerlegen. Dazu gibt es eine dünne, aber funktionierende Geschichte (die sich manchmal etwas zu ernst nimmt) und fertig ist der Splatter-Spaß. Na ja, fast fertig: Capcoms Entscheidung, das richtige Ende des Spiels erst in diesem Jahr mit einem Bezahl-DLC nachzureichen, ist sehr ärgerlich. Bei *Dead Rising 4* wird das echte Ende des Spiels erst mit dem DLC *Frank Rising* über den Bildschirm flackern. Hier hätte sich Capcom viel (berechtigten) Fan-Zorn ersparen können.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unterhaltsames Zombiegemetzel
- ➕ Gute Performance trotz großer Zombiemassen auf dem Bildschirm
- ➕ Riesige, offene Spielwelt
- ➕ Stellenweise sehr witzige Dialoge
- ➕ Massenhaft verrückte Waffenkombinationen
- ➕ Motivierende Suche nach Bauplänen
- ➕ Keine Zeitlimits mehr
- ➕ Sinnvoll gesetzte Speicherpunkte
- ➕ Gut inszenierte Story, …
- ➖ … die aber dünn geraten ist
- ➖ Nicht allzu herausfordernd
- ➖ Open-World-Sammelwahn ohne größeren Sinn
- ➖ Kleine Steuerungsmacken
- ➖ Overtime-Ende nur als Bezahl-DLC
- ➖ Nervige Probleme mit dem Windows-Store
- ➖ Schwache, unspannende Boss-Fights
- ➖ Ordentliche, aber manchmal stark überzogen wirkende Sprachausgabe



War Thunder

Genre: Simulation
Entwickler: Gaijin Entertainment
Publisher: Gaijin Entertainment
Erscheinungsdatum: 22. Dezember 2016
Preis: – (Free2Play)
USK: ab 12 Jahren

Bomber wie der B-25 Mitchell verfügen zwar über viele Maschinengewehre, können sich aber selten gegen mehrere flinke Jäger zeitgleich wehren.

Die kostenlosen Panzer- und Flugzeug-Schlachten haben nach vier Jahren die Beta verlassen. Sollten *World of Tanks*-Spieler über einen Wechsel nachdenken? **Von:** Matti Sandqvist

Die Hobby-Piloten und -Panzerfahrer unter uns können sich nicht wirklich über zu wenig Spielefutter beklagen. Während man aktuell die ehemals hoch geschätzten Simulatoren fast an einer Hand abzählen kann, hat der geneigte Genreveteran die vielen Free2Play-Titel für sich entdeckt, die in die Fußstapfen von legendären Spielen wie *Red Baron*, *M1A1 Tank Platoon* oder *Secret Weapons of the Luftwaffe* getreten sind. Am bekanntesten dürften die kurzweiligen Gefechte von *World of Tanks* sein, das mit über 100 Millionen registrierten Spielern den Hersteller Wargaming zu einem der größten Spielepublisher gemacht hat. Doch für so manchen sind die Panzerschlachten von *World of Tanks* eine Spur zu oberflächlich und vielleicht auch ein wenig zu eintönig. Wargaming setzt bei seinen Spielen ein Kampfsystem ein, das zwar Dinge wie Aufprallwinkel, die Kaliber der Geschosse und deren Geschwindigkeit beachtet, aber am Ende geht es stets darum, wie in einem Action-Spiel die Trefferpunkte des Feindes auf null zu reduzieren. Zudem beschränkt sich der Genrekönig ausschließlich auf Panzerschlachten – wer mit einem Flugzeug oder Schiff auf die Jagd gehen möchte, muss zu *World of Warplanes* beziehungsweise *World of Warships* greifen und so – falls erwünscht – gleich für mehrere Spiele Echtgeld ausgeben.

War Thunder hingegen, das bei den *IL-2 Sturmovik*-Machern von Gaijin Entertainment entstanden ist, bietet sowohl Luft- als auch Bodenkämpfe an. Dabei leugnet der Free2Play-Titel seine starken Simulatoren-Wurzeln nicht – ganz im Gegenteil. In den groß angelegten Schlachten haben die Flug- und Fahrzeuge zum Beispiel keine Trefferpunkte, sondern Module und Mannschaften, die es auszuschalten gilt. Sobald man etwa ein Stück des Flügels in einem Dogfight verliert, wird es ziemlich schwer – aber nicht unbedingt unmöglich! – mit dem Fliegen. Das Gleiche gilt fürs Schießen, wenn der Ladeschütze im Panzer durch feindliche Kugeln verletzt wird. Ebenso legen die Macher sehr viel Wert auf ein realistisches Flug- beziehungsweise Fahrmodell und verlangen so von den Spielern viel Einarbeitungszeit für die jeweiligen Vehikel. Zudem können hier in bestimmten Spielmodi tatsächlich auch Panzer und Flugzeuge gegeneinander antreten, wodurch die Gefechte noch einen Grad mehr Realismus an den Tag legen als die der Konkurrenz.

Auf dem Papier klingt das fast wie Marschmusik in den Ohren eines Simulations-Enthusiasten. Wir wollen in unserem Test zu *War*


Das Schadensmodell von *War Thunder* ist beinhart. Eine Killcam zeigt uns aber, was der fatale Treffer verursacht hat.


Bei jedem Treffer wird uns gezeigt, was für einen Schaden unsere Geschosse beim Feind verursacht haben.

Auch eher unbekannte Fahrzeuge des Zweiten Weltkriegs sind bei *War Thunder* mit an Bord. Hier im Bild die deutsche Raketenartillerie Panzerwerfer 42.

Thunder aber herausfinden, ob die Panzer- und Luftschlachten nach einer vierjährigen Beta-Phase auch in der Praxis so viel Spaß machen, dass auch die überzeugtesten *World of Tanks*-Fahrer über einen Umstieg nachdenken sollten.

Umfangsmonster

Eines lässt sich aber auch anhand von nackten Zahlen sagen: *War Thunder* ist ein Umfangsmonster und muss sich vor dem gigantischen Arsenal eines *World of Tanks* nicht verstecken! Insgesamt stehen uns mehr als 800 detailliert ausgearbeitete und historisch akkurate Fahr- und Flugzeuge des Zweiten Weltkrieges und der frühen 50er-Jahre zur Auswahl, die wir – ähnlich wie in *World of Tanks* – durch in Gefechten verdiente Forschungspunkte und Credits freischalten und verbessern. Darunter befinden sind Klassiker wie etwa die berühmten Jagdflugzeuge Spitfire und Messerschmitt Bf 109, aber ebenso eher unbekannte Modelle wie der britische Blenheim-Bomber oder die deutsche Raketenartillerie Panzerwerfer 42. Wie bei anderen Free2Play-Titeln sollte man sich aber auf ziemlich lange Grinding-Phasen gefasst machen. Wir hatten zum Beispiel nach rund 100 Spielstunden erst die Fahrzeuge des vierten von insgesamt fünf Rängen erreicht – und das nur bei zwei von fünf Nationen.

Wer den Fortschritt ein wenig beschleunigen möchte, sollte sich daher ein Premium-Konto für etwa 10 Euro im Monat gönnen. Zudem kann man auch gegen Echtgeld normale und Premium-Flugzeuge sowie -Fahrzeuge kaufen, was aber auf Dauer mit hohen Kosten verbunden ist. Richtige Pay2Win-Elemente hat *War Thunder* hingegen nicht. Allerhöchstens die Möglichkeit, mit einem bestimmten Vehikel mehrmals eine Schlacht zu bestreiten, könnte den Kritikern ein Dorn im Auge sein.

Modi für alle!

Bei den Schlachten können wir zwischen sechs Spielmodi wählen, die sich zum einen in puncto Realismus unterscheiden, aber zum anderen auch darin, welche Fahrzeuge uns für die 16-gegen-16-Matches zur Verfügung stehen. Außerdem gibt es noch eine Fülle von Einzelspieler- sowie Koop-Missionen, die aber relativ simpel inszeniert sind.

Am beliebtesten sind die sogenannten Arcade-Varianten, die dank Zielassistenten, automatischem Nachladen und anderen Hilfen vor allem für Einsteiger geeignet sind. Falls man aber auch kombinierte Gefechte mit Panzern und Flugzeugen erleben will, dann muss man auf die „realistischen Panzerschlachten" zurückgreifen. Hier können wir, sobald wir genügend Punkte durch Abschüsse und andere Erfolge eingesammelt haben, auch mit einem Flieger in die Schlacht ziehen. Allerdings ist der realistische Panzerschlacht-Modus nicht gerade für Anfänger geeignet: In dieser Variante ist das Fahr- beziehungsweise Flugmodell ein ganzes Stück rea-



In der Garage beziehungsweise im Hangar können wir unsere Vehikel aufrüsten und ebenso ihre Panzerung und Module genauer anschauen.

In den realistischen Panzerschlachten können wir auch mit einem Flugzeug in die Schlacht ziehen. Dabei ist es aber ziemlich schwer, die feindlichen Panzer zu orten.

listischer als in den Arcade-Battles und so können etwa die Flügel eines Flugzeugs abbrechen, wenn man eine zu steile Kurve mit hoher Geschwindigkeit fliegt. Ebenso muss man hier auf viele weitere Hilfen verzichten, etwa auf den Zielassistenten, das automatische Nachladen von Maschinengewehren oder die Anzeige von Gegnern auf der Mini-Map. Wem das noch nicht reicht, der kann sich für den Simulator-Modus entscheiden und sich so nicht nur mit der Cockpit-Ansicht und einem deutlich realistischeren Flug- beziehungsweise Fahrmodell anfreunden, sondern zugleich sich etwa um die Betankung und Aufmunitionierung der Fahrzeuge kümmern. Insgesamt bietet *War Thunder* durch die unterschiedlichen Modi etwas für jeden Geschmack: Für die Fans von *World of Tanks* sind die Arcade-Schlachten genau das richtige; realistische und Simulator-Gefechte sind hingegen für die Spieler bestens geeignet, die weniger schnelle Action und zugleich einen höheren Schwierigkeitsgrad bevorzugen. Zudem ist die Auswahl an unterschiedlichen Karten und ihren Settings ungefähr gleich mit dem großzügigen Repertoire von *World of Tanks*, jedoch sind die Maps deutlich größer in ihren Dimensionen. Die Größenverhältnisse haben natürlich damit zu tun, dass in *War Thunder* bei manchen Modi überaus schnelle Flugzeuge gegen Flak-Panzer antreten.

Hart, aber fair

Die Schlachten selbst spielen sich schon aufgrund des realistischen Schadensmodells ziemlich anders als die von *World of Tanks*. So müssen wir zum Beispiel noch mehr als bei der Konkurrenz auf feindliche Hinterhalte achten, denn oft bedeutet bereits ein Treffer das Ende für uns – und wenn nicht, hat der Einschlag zumindest erhebliche Folgen, etwa wenn der Motor auf einmal brennt oder das Kanonenrohr beschädigt wird. Da uns nach jedem Bildschirmtod anhand einer Killcam punktgenau vorgeführt wird, welchen Schaden die Geschosse verursacht haben, wirkt das System zwar hart, aber ebenso fair. Zudem ziehen wir mit Decks in die Schlachten, die mehrere Fahrzeuge oder Flugzeuge beinhalten. Deshalb ärgert man sich über ein Ableben nicht so sehr – mit dem nächsten Vehikel hat man ja bestimmt mehr Glück und kann die Schlacht vielleicht noch zu den eigenen Gunsten drehen!

Wir brauchten tatsächlich eine Weile, bis wir in den Panzergefechten mit dem Deck-System und dem beinharten Schadensmodell klarkamen, aber wussten sie nach einigen Stunden Spielzeit sehr zu schätzen. Jedoch sollte man Spielern, die bei Titeln wie *Armorded Warfare* oder eben *World of Tanks* die eher actionreichen Gefechte gewohnt sind, eine Vorwarnung geben: Die Lernkurve ist in *War Thunder* bereits in den Arcade-Gefechten sehr steil und mit vielen Phasen verbunden, in denen man den Partien schlechtes Balancing vorwerfen könnte. Am Ende stellt sich unserer Erfahrung nach aber heraus, dass Gaijin in den letzten vier Jahren, sprich in der Beta-Zeit, sehr genau darauf geachtet hat, dass keine der Nationen übermäßige Vorteile hat oder dass es durch


Die Umgebungsgrafik von *War Thunder* ist nicht gerade schön. Dafür sehen die Fahr- und Flugzeuge unglaublich gut aus.


Das Arsenal von *War Thunder* ist gigantisch: Insgesamt können wir über 800 Fahr- und Flugzeuge freischalten.



In den Arcade-Schlachten hilft uns ein Zielassistent beim Schießen. Außerdem können wir wegen des vereinfachten Flugmodells auch ohne Angst vor einem Flügelbruch mit hohen Geschwindigkeiten fliegen.

fehlerhaftes Matchmaking wirklich unfaire Kämpfe gibt. Womit *War Thunder* aber noch weiterhin Probleme hat und wohl auch in Zukunft haben wird: Cheater. Bereits seit den ersten Tagen der Open-Beta-Phase hat es immer wieder Aimbots für die Luftgefechte gegeben, deren Nutzung nicht sofort von Gaijin gestoppt werden konnte. Auch aktuell drehen sich viele Diskussionen im offiziellen Forum um die Cheater und Bots – die Problematik scheint also weiterhin für einige Spieler akut zu sein. In den von uns gespielten Gefechten hatten wir bis auf einen Vorfall nie das Gefühl, dass ein Feind tatsächlich von einem Aimbot Gebrauch machte.

Abzüge in der B-Note

Grafisch ist *War Thunder* hingegen ein Wechselbad der Gefühle. Während alle über 800 Flug- und Fahrzeugmodelle unglaublich akkurat ausgearbeitet sind und wirklich sehr gut aussehen, wirken die Schlachtfelder oft fast schon hässlich. Immerhin: Die Optik der Umgebungen mag in den Luftschlachten kaum negativ auffallen, da man ja eh zumeist mehrere Hundert Meter über der Erde fliegt. Die Panzergefechte verlieren aber durch die eher funktionelle Umgebungsgrafik schon an Glaubwürdigkeit, vor allem auf den tristen Winter-Maps.

Auch sonst ist *War Thunder,* obwohl es mit der Version 1.65 von den Entwicklern als „fertig“ deklariert wurde, bei Weitem nicht ohne Fehl und Tadel. So erlebten wir so einige – eher amüsante – Grafikbugs, durch die etwa Bäume in Zeitlupe gefallen sind oder einige Fahrzeuge nach einer Explosion in der Luft schwebten. Richtig ärgerlich war aber ein Fehler in den Arcade-Panzergefechten: Im Zielmodus kam es bei uns des Öfteren vor, dass unser Geschütz plötzlich wie von Geisterhand stark nach links oder rechts gedreht wurde und wir nur deshalb den Kürzeren im Duell gegen einen feindlichen Panzer zogen. Ein weiteres Problem von *War Thunder* ist unserer Meinung nach auch die Menüführung und die Benutzeroberfläche. Natürlich muss man bedenken, dass das Spiel sehr komplex ist und daher viele Informationen zeitgleich auf dem Bildschirm angezeigt werden müssen, trotzdem wirkt unserer Meinung nach vieles noch ein wenig unübersichtlich und oft wie „hingeklatscht“. Ein ähnlicher Fall ist auch die deutsche Lokalisierung, die auch in der Release-Fassung (sprich Version 1.65) noch an vielen Stellen ein Sprachenmischmasch aus englischen und deutschen Texten enthält.



Prioritäten

Zusammengefasst ist *War Thunder* auf jeden Fall eine gute Alternative für Spieler, die mit den actionreichen Gefechten von Titeln wie *World of Tanks* nicht so viel anfangen können, dafür aber viel mehr Wert auf Realismus legen. Auch über den riesigen Fuhrpark, der neben Exoten wie dem Nurflügel-Jäger Horten 229 auch so gut wie alle wichtigen Flugzeuge und Panzer des Zweiten Weltkrieges enthält, freuen sich alle (Militär-)Historiker unter uns. Man sollte aber bedenken, dass die Lernkurve in *War Thunder* aufgrund des beinharten Schadenmodells wirklich steil ist und zudem die Grinding-Phasen ab dem dritten Rang sehr lang ausfallen. Außerdem wundert es uns ein wenig, dass Gaijin zwar einerseits sehr fleißig darin ist, neue Fahrzeuge in das Spiel einzubauen, aber die Beseitigung der vorhandenen Probleme anscheinend nicht die höchste Priorität genießen. Wir können das wegen des Free2Play-Finanzierungsmodells zwar nachvollziehen, trotzdem wünschen wir uns statt der bereits jetzt für Vorbesteller spielbaren Seeschlachten viel eher ein wirklich bugfreies Spiel! ❑



Alle Fahrzeuge lassen sich durch Embleme und Abzeichen individualisieren.

MEINE MEINUNG



Matti Sandqvist

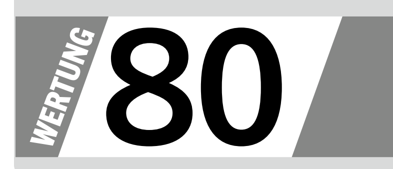
„Das Gesamtpaket überzeugt – trotz einiger Macken.“



Die Fliegerei hat mich seit meiner frühen Kindheit begleitet. Mein Opa erzählte mir gerne Geschichten über seinen Vater, der im Zweiten Weltkrieg als Pilot in der finnischen Luftwaffe diente und von einer Erkundungsmission in einem Blenheim-Bomber leider nie zurückkehrte. In den folgenden Jahren habe ich die Autobiografien von berühmten Fliegerassen wie Ernst Udet oder Adolf Galland verschlungen und mich ebenso mit anderen Werken über den Luftkrieg beschäftigt. Später kamen neben meinem zeitraubenden Hobby, dem Segelflug, auch die Simulatoren wie *Their Finest Hour* oder *Aces over Europe* hinzu. Heute verbringe ich dagegen unzählige Stunden mit den kurzweiligen Gefechten von *World of Tanks* und *World of Warships*. Daher kann man wohl sagen, dass ich der ideale Kandidat dafür bin, um sich für ein Spiel wie *War Thunder* zu begeistern. Und was soll ich sagen: Ich bin auch mehr als begeistert! Bereits das Anschauen der mehr als 800 Flug- und Fahrzeuge im Hangar fasziniert mich, zumal die Entwickler sich mit den Modellen unglaublich viel Mühe gegeben haben. Für die Schlachten selbst brauchte ich hingegen eine Weile, bis ich mich mit dem beinharten Schadensmodell und der eher funktionalen Umgebungsgrafik anfreunden konnte. Mit der Zeit kennt man aber die Vor- und Nachteile der einzelnen Vehikel und stört sich auch nicht so sehr an der eher simplen Darstellung der Bäume und anderen Objekte. *War Thunder* ist aber wegen einiger Bugs und der unübersichtlichen Benutzeroberfläche noch lange kein perfektes Spiel und hat zudem die üblichen Macken eines Free2Play-Titels. Da mich aber die Materie insgesamt so stark gepackt hat, sehe ich über diese Mängel hinweg und genieße die Möglichkeit, überaus realistische Luft- und Panzerschlachten schlagen zu können.

PRO UND CONTRA

- + Tutorials helfen Einsteigern
- + Glaubwürdiges Schadensmodell
- + über 800 freischaltbare Fahr- und Flugzeuge
- + Kombinierte Panzer- und Luftschlachten
- + Gutes Balancing und Matchmaking
- + Relativ große Auswahl an riesigen Maps
- + Viele unterschiedliche Modi
- − Lange Grinding-Phasen ab dem dritten Rang
- − Umgebungsgrafik eher funktioniell
- − Unübersichtliche Benutzeroberfläche
- − Grafik- und Steuerungs-Bugs



Resident Evil 7

Mia sah schon mal besser aus. Ethan will seine Allerliebste trotzdem wiederhaben.

Genre: Survival-Horror
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Erscheinungsdatum: 24. Januar 2017
Preis: ca. € 50,–
USK: ab 18 Jahren

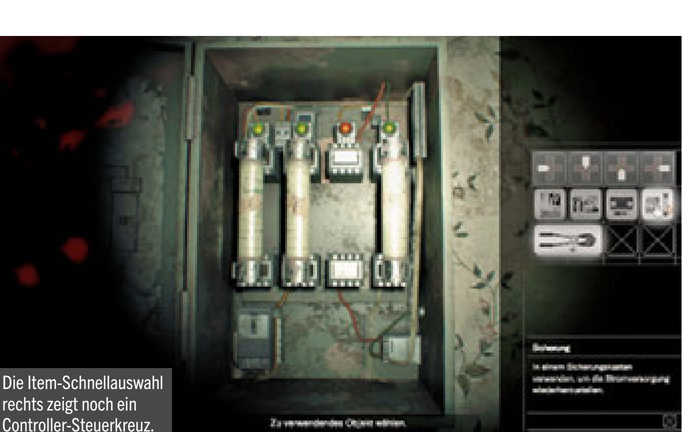
Resident Evil 7 macht euren Alltag ein bisschen schrecklicher! Auch auf dem PC überzeugt die Wiedergeburt von Capcoms Hausmarke.

Von: Katharina Reuß

Wie undankbar! Held Ethan möchte seine Frau Mia aus den Fängen der dubiosen Hillbilly-Familie Baker befreien, wird aber während der Rettungsaktion von seiner besseren Hälfte mit dem Messer attackiert. Warum das so ist und was genau da in den Tiefen des Sumpfes vor sich geht, findet ihr in den etwa sieben bis zehn Stunden heraus, die ihr braucht, um *Resident Evil 7* abzuschließen. Gerade Fans des Genres und Horrorfilm-Connaisseure werden im Verlauf der Story kaum überrascht, sondern eher gelangweilt von ein paar müden Grusel-Klischees und einem wenig nachvollziehbar handelnden Protagonisten. Zwar betonten die Entwickler im Vorfeld, dass der Held dieses Mal weder Ein-Mann-Armee noch Muskelschrank wie Leon S. Kennedy oder Chris Redfield sei, sondern ein ganz normaler Kerl wie du und ich. Spätestens aber, wenn der Durchschnittstyp Ethan entscheidet, im Alleingang und mit einem Messerchen bewaffnet die gesamte Familie Baker sowie eine Menge schimmeliger Monsterwesen auszulöschen, erkennt man die Substanzlosigkeit des Hauptcharakters. Dafür glänzen die bereits erwähnten Mitglieder der Hillbilly-Familie in ihren Rollen als sadistische, scheinbar unbesiegbare Gegenspieler und machen das fehlende Charisma von Mia und Ethan wieder wett.

Taten statt Worte

Die Story war ohnehin nie die größte Stärke von *Resident Evil*. Blickt man auf die früheren Spiele zurück, dann standen dort seit jeher die Atmosphäre, das Rätseln und Überleben trotz widriger Umstände im Vordergrund. Zu diesen Grundlagen des Survival-Horror-Genres findet *Resident Evil 7* (erfolgreich) zurück, mit einem begrenzten Inventar, eingeschränkt verfügbarer Munition, teilweise unbesiegbaren Feinden und Puzzles, die euch davon abhalten, wie ein Schnellzug durch das Baker-Anwesen zu preschen. Erfahrene Spieler werden auf dem normalen Schwierigkeitsgrad dennoch selten Frust verspüren (das ist reserviert für den Irrenhaus-Modus, den man später freischaltet, oder den *Ethan must Die*-Modus aus dem DLC), da, anders als in den klassischen *Resident Evil*-Spielen, das Speichern an den entsprechenden Stationen jederzeit und so oft wie gewünscht möglich ist. Die Puzzles sind zum größten Teil nicht anspruchsvoll, sorgen aber für Abwechslung und tragen zum sehr


Die Item-Schnellauswahl rechts zeigt noch ein Controller-Steuerkreuz.


Die Zielhilfe beim Schießen lässt sich auf Wunsch ausschalten.

LAUERT SCHON HINTER DER NÄCHSTEN ECKE: DER DLC

Kaum zwei Wochen nach der Veröffentlichung von *Resident Evil 7* schleicht bereits der erste kostenpflichtige Download-Content den PS4-Spielern um die Beine.

PC-Spieler müssen sich bis zum 24. Februar gedulden, bis sie in den beiden DLCs *Verbotene Aufnahmen 1* und *Verbotene Aufnahmen 2* ein weiteres Mal den Fuß in das verfluchte Baker-Anwesen setzen. Einzeln kosten die Zusatzinhalte etwa zehn Euro – oder man greift zum Season Pass für 30 Euro. Auf der PS4 haben wir den ersten Part der kostenpflichtigen Erweiterungen bereits in Augenschein genommen: Der Inhalt besteht aus drei Teilen, einer davon ist ein neues Rätselkapitel. Als Gefangener von Mutter Marguerite müssen wir aus deren Schlafzimmer entkommen. Wenn wir zu viel Lärm machen und Objektplatzierungen ändern, kommt uns Marguerite auf die Schliche. Beschäftigt hat uns diese Aufgabe etwas länger als eine Stunde. Im zweiten Modus geht es indes deutlich actionlastiger zu – wir müssen im Keller des Hauses fünf Stunden bis zum Morgengrauen überleben. Jede Stunde kommt eine neue Gegnerwelle auf uns zu (mitsamt Bossen), wir wehren uns, indem wir Fallen legen und die Modus-exklusive Metallreste-Währung gegen Waffen, Munition, Heiltränke und diverse Verbesserungen eintauschen. Highscores schalten weitere Boni frei. Der dritte und letzte Teil von *Verbotene Aufnahmen 1* ist der *Ethan Must Die*-Modus. Hier absolviert man erneut einen Teil des Hauptspiels. Die Gegnerverteilung ist jedoch anders und alle Widersacher teilen sehr viel mehr Schaden als im herkömmlichen Spiel aus. Zusätzlich ist der Inhalt aller Vorratskisten randomisiert und Ethan nur mit einem Messer bewaffnet. Dieser Part richtet sich also explizit an frustresistente Überlebenskünstler. Kurz gesagt: Der Inhalt des ersten DLC ist recht unterhaltsam, doch man hätte all diese Zusatz-Features ohne Probleme gleich in das Hauptspiel packen können.



angenehmen Spielfluss zwischen Spannung, Rätseln und Kämpfen bei.

Eine ehrenwerte Familie

Resident Evil 7 trägt zwar stolz die Angehörigkeit zur bekannten Horror-Serie im Namen zur Schau, nüchtern betrachtet funktioniert das Spiel aber auch ohne jeden Bezug zu den Vorgängern. Easter Eggs und Anspielungen auf die Story der Vorgänger existieren wohl in erster Linie, um die Fans versöhnlich zu stimmen. Das bedeutet aber auch, dass *Resident Evil 7* hervorragend für Neueinsteiger geeignet ist. Und wer vor Jahren den Faden zwischen Tyrants, Wesker und zig Virus-Arten verloren hat, freut sich über die erfrischende Simplizität von *Resident Evil 7*. Für eine gesteigerte Zugänglichkeit dürfte außerdem das Setting sorgen, das erfolgreich westliche mit östlicher Horror-Ästhetik mischt. Empfindliche Spieler sollten sich gerade deshalb zum einen auf gut getimte Schock-Effekte, zum anderen auf eine ordentliche Portion Bildschirmblut einstellen. Der Gewalt-Faktor ist nicht weit entfernt von dem bekannter Splatter-Filme wie *Saw* oder *Texas Chainsaw Massacre*. Bei so manchem Konsumenten dürfte die übertriebene Gewaltdarstellung den gegenteiligen Effekt (nämlich Belustigung) erzielen – etwa, wenn man in einer besonders abstrusen Szene Ethans abgeschlagenes Bein per Heiltrank wieder ans Knie klebt. Im späteren Verlauf des Abenteuers steigt zwar der Action-Grad, der Gore-Faktor hingegen sinkt. Aufmerksame Besucher des Baker-Anwesens beschäftigen sich abseits der Kämpfe mit dem Suchen nach Extras; das Sammeln von antiken Münzen und das Abschießen von Bobblehead-Puppen sind nicht reine Zeitschinderei, sondern belohnen Ethan mit neuen Waffen oder nützlichen Boni wie etwa Steroide, die die Gesundheit permanent erhöhen. Besonders glücklich ist man über jede gefundene Erweiterung des Rucksacks, denn das mickrige Inventar ist auch auf dem PC ein echter Nervfaktor.

Ähnlich, nicht identisch

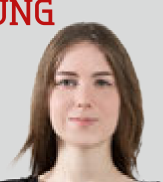
Während sich inhaltlich keinerlei Unterschiede zwischen den unterschiedlichen Versionen von *Resident Evil 7* auftun, gibt es in technischer Hinsicht gute Nachrichten für alle PC-Spieler: Der Kritikpunkt „nachladende Texturen" der PS4-Fassung fällt auf dem Computer beinahe vollständig weg. Bei manchen Oberflächen erkennt man zwar die Konsolenherkunft, insgesamt sieht das Horrorspiel aber auch bei durchschnittlichen Einstellungen gut aus und läuft dabei angenehm flüssig. Ausführliche Tuning-Tipps, die euch helfen, die Performance von *Resident Evil 7* auf eurem Rechner zu optimieren, findet ihr im Anschluss an diesen Test. Gut umgesetzt wurde auch die Steuerung. Hier habt ihr zudem die Möglichkeit, die Tastenbelegungen selbst zu bestimmen. Die Bedienung des Inventars funktioniert etwas besser als mit dem Controller, störend sticht jedoch ins Auge, dass die Grafik bei der Objekt-Schnellauswahl noch das Steuerkreuz von Controllern zeigt. Bislang sind zwei Patches erschienen, die jedoch nur minimale Änderungen mit sich brachten. Weder ein bekannter Glitch im Keller wurde bislang aus der Welt geschafft, noch eine echte Unterstützung für 21:9-Monitore verfügbar gemacht. Und wer *Resident Evil 7* in VR erleben möchte, muss sich voraussichtlich noch etwa ein Jahr gedulden, bis die Playstation-VR-Exklusivität endet. Immerhin: *Resident Evil 7* ist auch ohne Virtual Reality ein gutes Horrorspiel. ❑



VR (und somit ohne Gewalt abgetrennte Gliedmaßen) gibt es vorerst nur auf der PS4.

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„Kein innovatives, aber ein gutes Horrorspiel."

Auf dem PC macht *Resident Evil 7* noch ein bisschen mehr Spaß als auf der PS4, jedenfalls wenn man – so wie ich – ohne Probleme auf den VR-Modus verzichten kann. Der trägt zwar durchaus zur vielbeschworenen Immersion bei, allerdings auch zu Kopfschmerzen und Verspannungen im Nacken. Am Spiel per se ändert sich, abgesehen von der besseren Optik und Performance, nichts. Okay, durch das einfachere Zielen mit Maus verbraucht man tendenziell weniger Munition, man hat es also noch ein wenig leichter als mit einem Controller in der Hand. Der Atmosphäre tut das keinen Abbruch, vor allem dank der exzellent gestalteten Gruselsippe Baker fühlt sich der siebte Teil von *Resident Evil* endlich wieder schaurig an. Am Ende des Spiels erliegt der Titel zwar der Versuchung, euch zig gleichförmige Feinde in die Arme zu werfen, die Stunden davor sind aber sehr stimmungsvoll.

PRO UND CONTRA

- ✚ Guter Spielfluss
- ✚ Moderate Systemanforderungen
- ✚ Packende Atmosphäre
- ✚ Zum großen Teil gelungenes Leveldesign
- ✚ Irrenhaus-Schwierigkeitsgrad
- ✚ Frei belegbare Steuerung
- ✚ Toll gestaltete Bosse
- ✚ Hübsche Lichteffekte
- ✚ Gute Mischung aus Tradition und Moderne
- ✚ Suche nach versteckten Extras lohnt sich
- ▬ Umständliches Inventarsystem
- ▬ Hauptcharakter handelt wenig nachvollziehbar
- ▬ Geringe Gegnervielfalt
- ▬ Ein paar müde Klischees innerhalb der Handlung
- ▬ Schauplätze in der zweiten Spielhälfte nur mittelmäßig



Resident Evil 7: Tuning für höhere Bildraten

Die PC-Version des Horrorspiels ist prinzipiell gelungen, hat jedoch spezifische technische Macken. Führen die zu einer schlechten Perfomance, helfen unsere Tipps.

Von: Philipp Reuther

Das neue *Resident Evil* ist nicht nur eine erfrischende Rückkehr zu alten Horror-Wurzeln, sondern kommt auch in einem neuen technischen Gewand daher. Die alte Capcom-Engine MT Framework (MT steht für Multi-Thread, Mega-Tools und Multi-Target, also für die Ausnutzung mehrerer CPU-Kerne, vielseitig verwendbare Entwickler-Tools und Cross-Plattform-Development) hat ausgedient: Der neue Grafikmotor ist stark auf die aktuellen Konsolen, VR und eine erleichterte Entwicklung ausgelegt und bietet in *Resident Evil 7* Direct-X-11-Grafik mit einer sehr stimmungsvollen Beleuchtung und Verschattung, einigen schicken Effekten und prinzipiell eine flüssige Performance – wobei Letzteres auf dem PC nur mit einer gewissen Einschränkung zu sehen ist. Was ihr tun könnt, um die Gesamtleistung zu verbessern oder stark abfallenden Bildraten den Kampf anzusagen, erfahrt ihr im folgenden Tuning.

Problemkind Grafikspeicher

Trotz der im Grunde nicht sehr anspruchsvollen Technik klagen recht viele Spieler über Leistungsprobleme, Ruckeln oder – nach einiger Spielzeit – stark abfallende Bildraten. Hat Capcom also die PC-Portierung versaubeutelt und die RE Engine für die aktuelle Konsolengeneration optimiert? Nicht direkt: Das Problem liegt bei der Speicherbestückung der Grafikkarten in Zusammenhang mit den sehr speicherhungrigen Schatten. Am PC fällt die Schattenauflösung bei maximaler Stufe deutlich höher als auf den Konsolen aus und benötigt dementsprechend nochmal wesentlich mehr Grafikkarten-RAM. Vor allem Karten, deren Videospeicher, beispielsweise wie bei der Geforce GTX 970 (nur 3,5 Gigabyte des 4 Gigabyte Grafikspeichers sind mit 224 Bit angebunden), 4 Gigabyte oder weniger beträgt, fallen durch vergleichsweise unausgegorene Leistung auf. Daher zeigen wir euch zuerst ein-

TUNING-TIPP 2: SCHÖNE SCHATTEN KOSTEN VIEL LEISTUNG


Schattenqualität: Niedrig


Schattenqualität: Mittel


Schattenqualität: Sehr hoch

Der Unterschied zwischen der Einstellung „sehr hoch" und „hoch" (nicht im Bildvergleich) ist sehr gering, spart aber viel Leistung und vor allem Speicher. Auch die Optik der mittleren Einstellung ist noch okay, allerdings neigen feinere Schattenstrukturen zu lästigem Flimmern. Etwas Abhilfe dagegen wird geschafft, wenn ihr die Kantenglättung TAA (siehe Extrakasten S. 4) aktiviert, denn diese filtert auch die Schatten ein wenig. Wer mit minimaler Schattenqualität spielt, macht die meisten Bilder pro Sekunde gut. Im Test mit einer GTX 970 (CPU: Ci7-6700K @ 4 GHz) steigt die Fps-Rate von **63 auf 80 Fps**.

mal, welche Tuning-Maßnahmen sich besonders dafür eignen, Grafikspeicher zu sparen.

Tuning-Tipp 1: Den Schatten-Cache deaktivieren

Die Probleme mit dem Grafikspeicher lassen sich relativ einfach mit zwei Grafikeinstellungen aus der Welt schaffen: Zum einen wäre das der Schatten-Cache. Das Deaktivieren des Cache für die Schatten hat keinerlei optische Auswirkungen, der Cache dient lediglich als Zwischenspeicher für schon einmal berechnete, statische Schatten. Diese müssen bei zugeschaltetem Cache nicht andauernd von der GPU neu berechnet beziehungsweise gestreamt werden. Habt ihr ausreichend Video-RAM, steigen beim Zuschalten der Option daher potenziell die Bildraten. Habt ihr allerdings wenig Speicher, wird dieser durch den Cache zusätzlich belastet, es kommt zu Rucklern, Stocken und schließlich einem Abfall der Bildraten – da *Resident Evil 7* nicht viel Leistung für hohe Bildraten, aber sehr viel Speicher für eine stabile Performance benötigt, solltet ihr die Option im Zweifelsfall deaktivieren.

Tuning-Tipp 2: Die Schattenqualität verringern

Die Schattenqualität und -auflösung in *Resident Evil 7* fallen auf dem PC sehr hoch aus. Dies kostet nicht nur verhältnismäßig viel Leistung, sondern belastet auch den Grafikspeicher extrem stark. Beim Reduzieren der Schatten von „sehr hoch“ auf „hoch“ ist indes kaum ein optischer Unterschied festzustellen. Unsere Empfehlung daher: Runter damit! Steht der Schatten-Cache auf „aus“ und die Auflösung auf „hoch“, könnt ihr *Resident Evil 7* mit einer 4-Gigabyte-GPU in Full HD flüssig und weitestgehend ruckelfrei spielen. Liegt die Grafikspeichermenge bei 3 Gigabyte oder weniger, empfehlen wir, die Schattenqualität auf „mittel“ zu setzen. Die dynamischen Schatten solltet ihr dagegen angeschaltet lassen. Einerseits stellten wir so gut wie keine Leistungsverbesserung fest, wenn die Schatten für bewegliche Objekte ausgeschaltet sind, andererseits wirkt *Resident Evil 7* ohne dynamische Schatten deutlich weniger stimmungsvoll.

Tuning-Tipp 3: Auf SSAO verzichten

Die Umgebungsverdeckung (Ambient Occlusion) ist ein Post-Processing-Effekt, der simuliert, dass bei Lichteinfall weniger Strahlen in enge Spalten geraten – das Licht wird in der Realität vorher von umliegenden Oberflächen oder Objekten von diesen Stellen weg reflektiert. *Resident Evil 7* bietet zwei unterschiedliche Techniken an, einmal die klassische Screen Space Ambient Occlusion (SSAO) und außerdem Nvidias Horizon Based Ambient Occlusion Plus (HBAO+) – letztere Technik gehört zum Gameworks-Programm, läuft aber auch (und sehr gut) auf AMD-Grafikkarten. Ganz ohne Umgebungsverdeckung geht in *Resident Evil 7* viel Eindruck von Tiefe verloren. Da zumindest SSAO nur wenig Render-Leistung verbraucht, solltet ihr diese Option wählen. SSAO kostet neben Performance auch etwas Grafikspeicher, ist dieser bereits knapp, müsst ihr eventuell an anderer Stelle sparen. HBAO+ arbeitet genauer als SSAO und sieht prinzipiell deutlich besser aus, wäre also die erste Wahl, wenn es um die Umgebungsverdeckung geht – wäre, denn leider treten mit Nvidias hübscher Umgebungsverdeckung an einigen Stellen Grafikfehler auf.

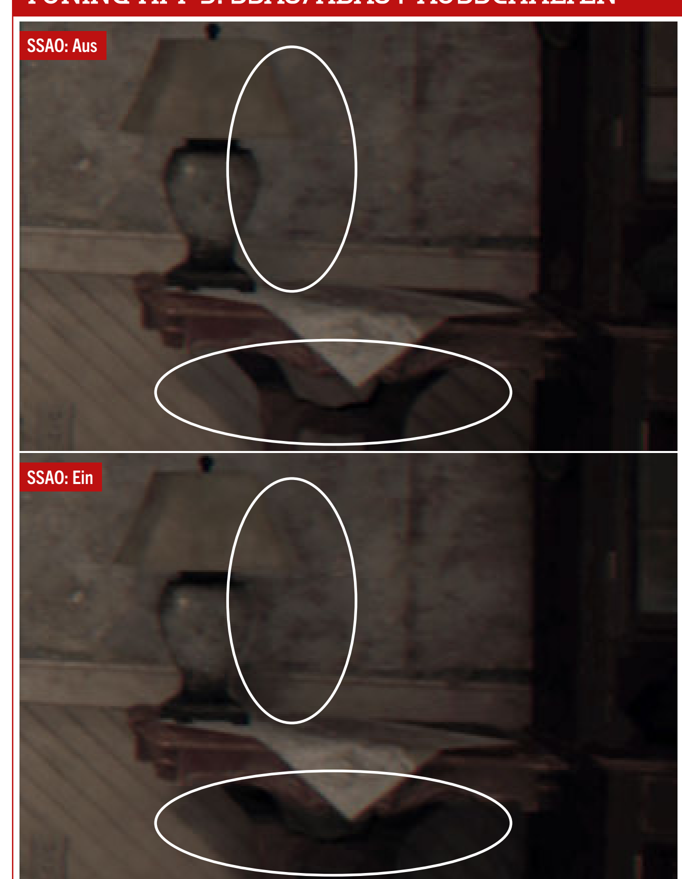
Tuning-Tipp 4: Weniger Spiegelungen für mehr Performamce

Bei den Reflexionen in *Resident Evil 7* handelt es sich um sogenannte Screen-Space-Reflections. „Screen Space“ bedeutet, dass nur Elemente, die sich sichtbar im Bild befinden, erfasst werden. Die in *Resident Evil* nur temporär berechneten Spiegelungen benötigen recht viel GPU-Leistung und obendrauf eine gute Portion Grafikspeicher. Sowohl aus optischen als auch performance-technischen Gründen ist es also gerechtfertigt, die Reflexionen zu deaktivieren. Allerdings verliert *Resident Evil 7* dann auch einen optisch sehr auffälligen Effekt, der den gesamten Look beeinflusst. Eine weitere Option ist die Einstellung von variablen Reflexionen, die beispielsweise keine Spiegelungen auf Objekten und Oberflächen, wohl aber auf Wasseroberflächen zeigen. Da man im Spiel aber nicht permanent vor Wasseroberflächen steht, ist es sinnvoll bei Leistungsengpässen auf die nur partiell verbesserten Reflexionen zu verzichten.

Tuning-Tipp 5: Texturqualität und/oder Texturfilterung reduzieren

Die Texturqualität zu ändern, bringt euch nur dann zusätzliche Leistung, wenn euer Grafikspeicher zu knapp ist. Hier könnt ihr also Gra-

TUNING TIPP 3: SSAO/HBAO+ AUSSCHALTEN



Ohne Ambient Occlusion (SSAO oder HBAO+) feht der Optik die Tiefe. Ab 4 GByte Grafikspeicher empfehlen wir SSAO einzuschalten, weil HBAO+ mehr Leistung kostet und teils Bildfehler produziert.

TUNING-TIPP 4: OHNE SPIEGELUNGEN SPIELEN



Wenn ihr auf Reflexionen verzichtet, verliert das Horrorspiel zwar einen schön anzusehenden Effekt, dafür wird die GPU entlastet und die Gesamtleistung steigt – im Falle der GTX 970 von **91Fps auf 110 Fps.**

fikspeicher sparen, sollten euch Ruckler, Stocken oder gar eine abstürzende Performance auffallen. Beginnen wir einmal mit der Texturfilterung (Fachbegriff: Anisotrope Filterung, oder AF). Hier lässt sich schnell ein Fazit ziehen: Ein Herunterregeln lohnt sich nicht, um die Gesamtleistung zu verbessern. Unser Rat: Lasst die Filterung auf „hoch“ oder „sehr hoch“.

Bei der Texturqualität ist es eine andere Geschichte: Da *Resident Evil 7* einen Mordshunger auf Grafikkartenspeicher entwickelt, könnte es für euch durchaus sehr lohnenswert sein, die Texturen von „sehr hoch“ auf „hoch“ zu setzen. Optische Auswirkungen sind kaum zu erkennen. Ab der mittleren Stufe werden die sowieso nicht sonderlich hochauflösenden Pixeltapeten dann etwas unschärfer, „niedrig“ und „sehr niedrig“ solltet ihr nur wählen, wenn ihr partout zu wenig Videospeicher zur Verfügung habt.

Tuning-Tipp 6: Das volumetrische Licht ausschalten

Das volumetrische Licht fällt insbesondere durch Lichtstrahlenbündel, welche durch Fensterläden ins finstere Innere treten, ins Auge. Doch auch ein schwacher „Dunst“ ist in den allermeisten Szenen zu erkennen. Das volumetrische Licht macht sehr viel von der Atmosphäre in *Resident Evil 7* aus, das Abschalten empfehlen wir daher nur im Notfall – aber ihr könnt die Qualität bedenkenlos um eine Stufe reduzieren, es ändert sich lediglich die Auflösung des Effekts. Dieser wird im Übrigen bei höheren Auflösungen ebenfalls in höherer Qualität berechnet, spielt ihr also beispielsweise in 4K-Ultra-HD (3.840 x 2.160 Pixel), könnt ihr den Effekt auf die Stufe „niedrig“ herabsetzen und erhaltet bei den Lichtstrahlen dennoch eine Qualität, die in etwa mit der hohen Stufe in Full HD (Auflösung: 1.920 x 1.080 Pixel) vergleichbar ist.

Tuning-Tipp 7: Volumenstreuung es geht auch ohne

Beim letzten Tuning-Tipp schauen wir uns noch die „Volumenstreuung“ an, eventuell besser bekannt als Sub-Surface-Scattering. Dieser Effekt simuliert, dass ein Teil des Lichts durch Haut und ähnliche Materialien hindurchdringen kann und diesen so einen gewissen teiltransparenten, weichen Look verleiht. In *Resident Evil 7* wird der Effekt nicht nur für menschliche Haut, sondern auch für viele andere Materialien genutzt, darunter fallen beispielsweise Blätter der Vegetation. Ein Abschalten bringt recht viel Leistung, nimmt den gruseligen Hillbillies aber auch einen Teil ihrer Glaubwürdigkeit und senkt so den Horror-Faktor ein wenig.

Resident Evil 7: Das Tuning-Fazit

Prinzipiell läuft *Resident Evil 7* auch auf schwächeren Systemen problemlos. So kann man nach dem Deaktivieren einiger sehr speicherlastiger Optionen (z.B. Schattenqualität, Ambient Occlusion) und dem Reduzieren einiger sehr anspruchsvoller Effekte (z.B. Reflexionen, Sub-Surface-Scattering, Volumetrisches Licht) durchaus auch mit einer schon recht betagten Geforce GTX 770 und nur 2 Gigabyte Grafikspeicher flüssig spielen. AMD-Nutzer sind durch eine generell höhere Performance, aber auch der zumeist besseren Speicherausstattung gegenüber vergleichbaren Geforce-Grafikkarten etwas bevorteilt und müssen im Vergleich weniger Details reduzieren. Beispiel: Eine Radeon RX 480/8G kann in WQHD (2.560 x 1.440 Pixel) volle Details verkraften, eine GTX 1060/6G nicht ganz, eine GTX 1060/3G praktisch gar nicht. ❑

TAA UND FXAA IM GRAFIKVERGLEICH

Sowohl TAA als auch das FXAA sind sogenannte Post-Processing-Antialiasing-Verfahren, die wenig Grafikleistung kosten. Verfügt euer 3D-Beschleuniger über mindestens 4 Gigabyte Videospeicher, solltet ihr die Option „TAA“ wählen. Diese Kantenglättungstechnik, lässt die Spielgrafik zwar etwas unscharf erscheinen, sorgt aber trotzdem für ein ruhigeres Bild wie FXAA.

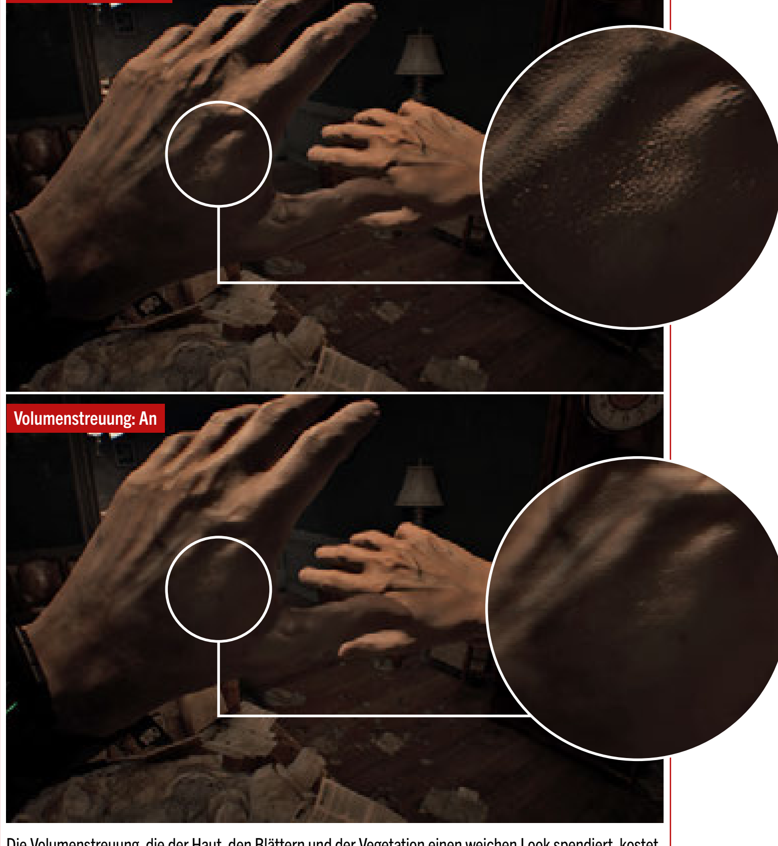


TUNING-TIPP 5: KEIN VOLUMETRISCHES LICHT



Da das volumetrische Licht viel von der Atmosphäre ausmacht, solltet ihr nur bei Härtefällen auf diesen Effekt verzichten. Als wir die Lichtsrahlbündel ausschalteten, stieg die Fps-Rate von **83 Fps auf 91 Fps**.

TUNING-TIPP 7: OHNE VOLUMENSSTREUUNG



Die Volumenstreuung, die der Haut, den Blättern und der Vegetation einen weichen Look spendiert, kostet mehr GPU-Leistung als die Volumetrische Beleuchtung. Abschalten bringt ein **Fps-Plus von 11 Prozent**.

Tales of Berseria

In diesem Spiel seid ihr die „Bösen". Diese Damen sind darüber sehr pikiert.

Warum? Warum wollen sie uns DAS antun?

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bandai Namco
Publisher: Bandai Namco
Erscheinungsdatum: 27. Januar 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 12 Jahren

Die Geschichte der *Tales*-Reihe geht weiter. Auch auf dem PC!

Von: Katharina Reuß

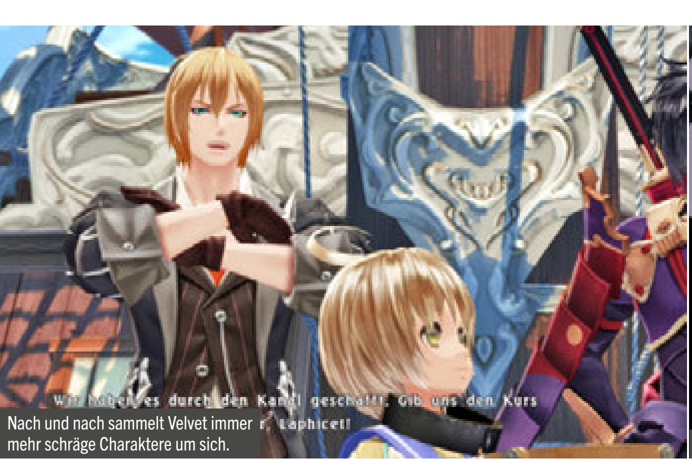
Velvet Crowe trägt einen Stripper-Namen und kleidet sich dementsprechend in zerfetzten Hot Pants, Overknee-Strümpfen und einem Top mit Underboob-Dekolleté. Aber bevor die Schreie nach sexistischen Japano-Spielen laut werden: Ihr könnt der Heldin von *Tales of Berseria* auch einen harmloseren Fummel anziehen. Oder einen noch freizügigeren. Ganz wie es beliebt!

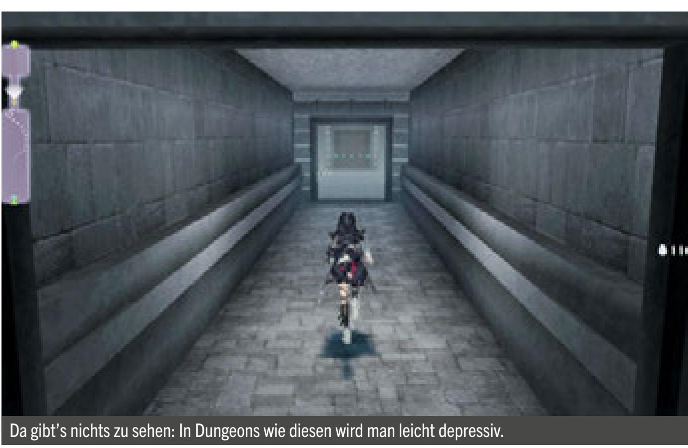
Black Velvet

Einst war Velvet eine fröhliche, junge Frau. Ein wortwörtlich einschneidendes Erlebnis jedoch verwandelte sie in einen vergeltungssüchtigen Schatten ihrer selbst, und verflucht wurde die Gute auch noch – keine schöne Situation, aber die Ausgangslage von *Tales of Berseria*. Velvets Rachefeldzug schließen sich im Verlauf des etwa 50-stündigen Abenteuers diverse Mitstreiter an. Sie alle sind vielleicht keine einzigartigen Charaktere, dafür tragen sie zu viel Anime-Klischee-Ballast mit sich herum, sie wirken dennoch sympathisch und handeln einigermaßen nachvollziehbar. Auch dass der Protagonist des sechzehnten Teils der *Tales*-Reihe dieses Mal nicht ein unerträglicher Bessermensch ist, trägt eine Menge zum Vergnügen bei. Präsentiert wird die Handlung durch mittelprächtige Anime-Szenen und durch Zwischensequenzen, in denen die Spielmodelle der Figuren zu sehen sind. Gespräche in der Gruppe finden in Form von eingeblendeten Charakter-Artworks statt. Es gibt viel zu lesen und viel zu lauschen, die englische Sprachausgabe ist dabei einigermaßen in Ordnung, aber nicht so gelungen wie die japanische. Der Soundtrack ist unaufdringlich und somit schnell wieder aus dem Gedächtnis verschwunden.

Fight like a girl

Ähnlich wie in den letzten Vorgängern werden Gefechte in Echtzeit ausgetragen, nachdem ihr ein herumlaufendes Gegnermodell berührt habt. Ihr könnt alle Charaktere in eurer Party steuern und anpassen, der Clou ist das Aneinanderreihen von diversen Kombos. Blocken und Ausweichen könnt ihr auch, und wer sich geschickt anstellt, die Schwächen der Feinde ausnutzt und regelmäßig seine Spezialattacken entfesselt, der wird mit kaum einem Feind oder Boss im Spiel Probleme haben. Wer möchte, taucht sehr tief


Nach und nach sammelt Velvet immer mehr schräge Charaktere um sich.

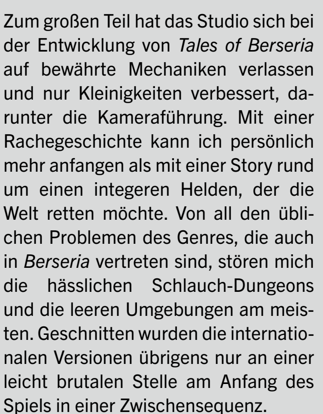

Da gibt's nichts zu sehen: In Dungeons wie diesen wird man leicht depressiv.



Die Länge der Kombos wird bestimmt von der Seelenaufladung des Charakters.

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„Routiniert, für Fans: ein JRPG zum Wohlfühlen.“

Zum großen Teil hat das Studio sich bei der Entwicklung von *Tales of Berseria* auf bewährte Mechaniken verlassen und nur Kleinigkeiten verbessert, darunter die Kameraführung. Mit einer Rachegeschichte kann ich persönlich mehr anfangen als mit einer Story rund um einen integeren Helden, der die Welt retten möchte. Von all den üblichen Problemen des Genres, die auch in *Berseria* vertreten sind, stören mich die hässlichen Schlauch-Dungeons und die leeren Umgebungen am meisten. Geschnitten wurden die internationalen Versionen übrigens nur an einer leicht brutalen Stelle am Anfang des Spiels in einer Zwischensequenz.

PRO UND CONTRA

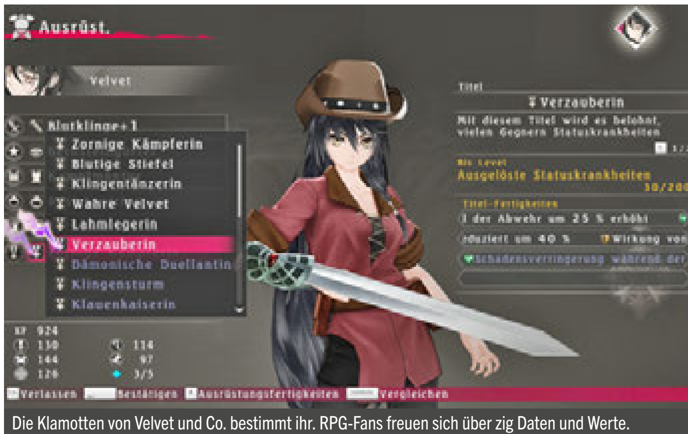
- ➕ Spaßiges Kampfsystem
- ➕ Viele Anpassungsoptionen
- ➕ Sympathische Charaktere
- ➕ Kaum Grinding erforderlich
- ➖ Altbackene, hässliche Optik
- ➖ Framerate-Limitierung
- ➖ Viel Backtracking
- ➖ Zahlreiche öde Dungeons, Umgebungen und Quests



in das Kampf- und Ausrüstungssystem ein und hat zig Optionen zur Optimierung der Charaktere. Ein Muss ist das aber keinesfalls.

Die Umgebung in *Tales of Berseria* ist nicht sonderlich ansprechend. In den engen Level-Schläuchen gibt es außer flachen Texturen und ein paar glitzernden Sammelobjekten wenig zu sehen. Die Dungeons sind simpel aufgebaut und manchmal mit frustrierenden Schaltermechaniken versehen, die dafür sorgen, dass man viel in der Gegend herumlaufen muss. Ebenfalls Standardware: eine Vielzahl der Nebenquests und die 08/15-Fantasy-Welt, in der *Tales of Berseria* spielt. Dafür fühlt man sich als Japano-Veteran sehr wohl inmitten dieser ganzen etablierten Klischees. Die fünfzehn Vorgänger muss man dankenswerterweise nicht kennen, um in *Tales of Berseria* einzusteigen. Dabei ist die Story in *Berseria* ein Prequel zu *Tales of Zestiria* aus dem Jahr 2015, die Verbindungen sind jedoch zum großen Teil vage (*Berseria* spielt tausend Jahre vor *Zestiria*). Beinahe tausendjährig fühlt sich übrigens der behäbige Einstieg des Abenteuers an, mit immer wieder aufploppenden Tutorial-Anweisungen und Erläuterungen, aber auch das wird Genre- und Serienfans bekannt vorkommen. Ein Lob geht in Richtung Kamera, anders als im Vorgänger gibt es kaum noch Momente, in denen die Übersicht von einer störrischen Linse zunichtegemacht wird. Durch viele bunte Effekte und herumwuselnde Feinde sowie Mitstreiter ist es ab und zu trotzdem schwierig, den Überblick in den Gefechten zu behalten, durch den moderaten Schwierigkeitsgrad sorgt das aber so gut wie nie für Frust.

Die PC-Umsetzung ist inhaltsgleich zur PS4-Ausgabe, steuert sich mit Maus und Tastatur aber konfuser: Manchmal wechseln die Tastenbelegungen der Aktionen spontan. Bequemer ist es, einen Controller zu benutzen. Ärgerlich: Durch eine eingebaute Limitierung kommt man auf dem PC in keinem Fall über eine Bildwiederholungsrate von 60 Frames. ❑



Die Klamotten von Velvet und Co. bestimmt ihr. RPG-Fans freuen sich über zig Daten und Werte.



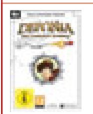
Die Team-Mitglieder steuert man entweder selbst oder man lässt die KI machen.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

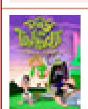


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85

+ Deponia Doomsday Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85



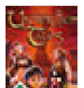
Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre: Adventure
USK: nicht geprüft
Publisher: Double Fine
Wertung: 85



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Square Enix
Wertung: 86

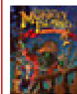


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Crimson Cow
Wertung: 85

+ The Book of Unwritten Tales 2 Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher: Nordic Games
Wertung: 85

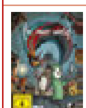


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Lucas Arts
Wertung: 86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher: Lucas Arts
Wertung: 83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Headup Games
Wertung: 86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Telltale Games
Wertung: 85

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

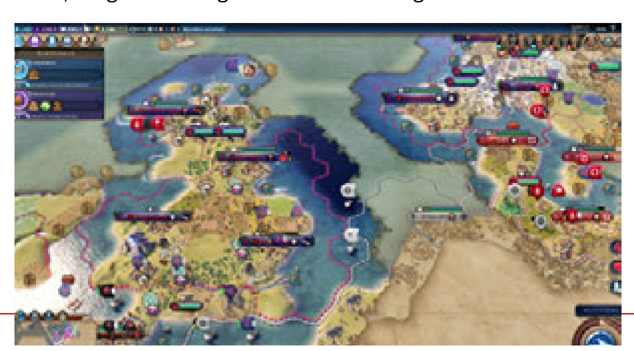
UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

CIVILIZATION 6: POLEN & WIKINGER



Kurz vor Weihnachten hat sich eine Menge beim Rundenstrategie-Hit getan. Entwickler Firaxis veröffentlichte das umfangreiche Winter-Update. Neben neuen Optionen wie einer Erdkarte und Balancing-Anpassungen waren auch Optimierungen der KI ein wichtiger Teil des Patches. Toll! Dazu gab es zwei Mini-DLCs. Das Polen-Zivilisations-Pack fügt unsere östlichen Nachbarn als neue Nation hinzu – inklusive der Flügelhusaren als Spezialeinheit. Die Reiter drängen Feinde nach einem Kampf zurück oder richten mehr Schaden an, wenn der Gegner kein Feld zum Zurückweichen hat. Bei der Fertigstellung eines polnischen Lagers oder einer Festung wird auf angrenzenden Geländefeldern ein Kulturschock ausgelöst. Das ist nützlich, da die von den Polen gegründete Religion automatisch zur Mehrheitsreligion in einer benachbarten Stadt wird, wenn diese ein Geländefeld durch einen polnischen Kulturschock verloren hat. Außerdem gewähren Relikte einen zusätzlichen Bonus auf Glauben. Ferner enthält der DLC das Einzelspieler-Szenario „Hedwigs Vermächtnis". Darin startet ihr im Einzel- oder Mehrspielermodus auf einer relativ kleinen Karte als Anführer des polnischen, litauischen oder wolhynischen Adels. Zusätzlich zu euch und euren beiden Verbündeten befinden sich die Stadtstaaten Wien, Prag und Danzig auf der Karte. Diese gilt es 60 Runden lang gegen anstürmende Horden feindlicher KI-Kräfte zu verteidigen. Der zweite kostenpflichtige DLC ist das Wikinger-Paket mit einem Einzelspieler-Szenario, sechs neuen Stadtstaaten und drei Naturwundern. Der zweite DLC steht ganz im Zeichen des goldenen Zeitalters der rauen Männer aus dem Norden Europas, die den Kontinent zwischen 787 und 1087 unsicher gemacht haben. Im Szenario „Wikinger, Händler und Plünderer!" erlebt ihr den Zeitraum zwischen 787 und 1087 n. Chr. in der Rolle von Dänen, Norwegern oder Schweden. Die Karte umfasst fast ganz Europa. Euer Ziel ist es, innerhalb von 100 Runden der größte Wikinger-Anführer zu werden. Dazu schickt ihr eure Berserker und Langschiffe auf Eroberungstour. Für jede eingenommene Stadt gibt es Punkte. Weitere Zähler lassen sich durch die Rekrutierung großer Persönlichkeiten, die Erweiterung der Handelswegkapazität und das Plündern von Geländefeldern verdienen. Ein besonders großer Bonus winkt euch, wenn ihr als Erster das legendäre Vinland an der heutigen nordamerikanischen Küste entdeckt. Gerade auf hohen Schwierigkeitsgraden ein nicht zu unterschätzender Boost, denn auch eure Verbündeten schlafen nicht. Das ist eine nette Abwechslung, hätte aber gerne schon im Hauptspiel drin sein dürfen – stattdessen will 2K Games für jedes der mageren Add-ons gut fünf Euro!



JAGGED ALLIANCE: COMPLETE EDITION

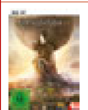


Sie ist eine der besten Taktikserien. Doch anders als *XCOM* hat *Jagged Alliance* nie ein würdiges Revival erhalten: Der brillante zweite Teil wurde zwar immer wieder von wechselnden Entwicklerstudios als Vorlage herangezogen, doch keines der Söldnerspiele mit Gruppenkämpfen und Rundenmechanik konnte die hohen Erwartungen der Fans erfüllen. Wer bislang noch nie den Kampf gegen Deidranna, die korrupte Diktatorin von Arulco, aufgenommen hat, vor Pixelgrafik nicht zurückschreckt und sich mal anschauen will, was die 3D-Nachfolger aus der einst heiß geliebten Serie gemacht haben, für den haben THQ Nordic und Eurovision ein Komplettpaket geschnürt. Zum Preis von gut 30 Euro gibt's fünf Spiele in einer Box. Neben den Gold-Versionen des wegweisenden ersten Teils und des zeitlosen *Jagged Alliance 2* sind auch der mittelprächtige Nachfolger *Back in Action* und dessen Add-on *Crossfire* (mit Echtzeitkämpfen, im Bild) sowie das erbärmliche *Flashback* enthalten. Das brachte zwar die Rundengefechte zurück, demontierte den guten Ruf der Reihe aber endgültig mit Bugs, abstrusen Design-Entscheidungen und dem Fehlen wichtiger Features.



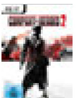
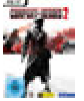
Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektoren-System motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

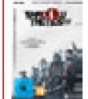
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



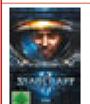
Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



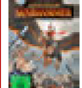
Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Experten-Team durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



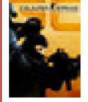
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



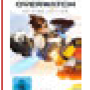
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



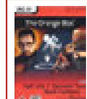
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

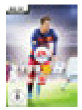


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

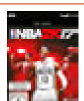
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K17
Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2017: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Ärgerlich: Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87

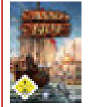


Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

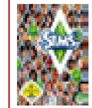
Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

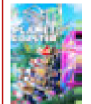
Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

ABGELEHNT

RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Lange hat es gedauert, aber die *Resident Evil*-Serie hat mit Teil 7 endlich wieder Anschluss an die Horror-Konkurrenz gefunden. Genügt das für einen Platz in unserem Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Dank der neuen Ego-Perspektive und der herausragenden Geräuschkulisse ist die Atmosphäre greifbar, die Auftritte der Bösewicht-Familie sorgen für schweißnasse Handflächen. Capcom hat das bekannte Konzept aus Heilpflanzen, begrenztem Inventarplatz und Speicherstationen clever um neue Ideen ergänzt. Das Ergebnis ist ein spannender Survival-Horror-Mix aus Alt und Neu.

Die Contra-Argumente
Die Qualität der zweiten Spielhälfte sackt im Vergleich zum grandiosen Einstieg merklich ab; die Levels werden linearer und die Gegner zahlreicher – allerdings ohne dass neue, interessante Arten von Widersachern dazustoßen. Zudem verwirrt die Hintergrundgeschichte mehr, als dass sie in einem befriedigenden Abschluss mündet. Es bleiben zu viele offene Fragen – vielleicht auch, um Platz für DLCs und Nachfolger zu lassen?

Das Ergebnis
Resident Evil 7 ist ein gutes Spiel, aber die Mehrheit der Redaktion entschied sich gegen eine Aufnahme in den Einkaufsführer.





Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



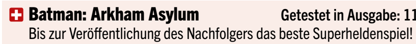
Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92



Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

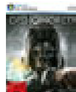
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

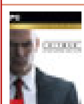
Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Dishonored 2 — Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

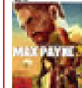
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



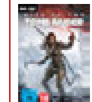
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

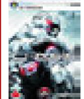
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Peter empfiehlt

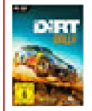


Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	77

Far Cry 3: Blood Dragon
Getestet in Ausgabe: 06/13
Drachen, aus deren Augen Laser schießen, und ein Held, der Gegnern die Herzen rausreißt und dabei pseudocoole, herrlich schräge Sprüche abgibt – nur zwei Markenzeichen dieses abgedrehten Retro-Shooters. Ein Geheimtipp!

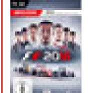
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2016
Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82



Forza Horizon 3
Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins giganische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90

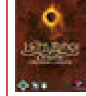


Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

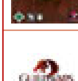
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



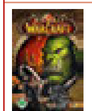
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



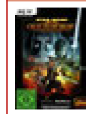
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

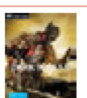


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

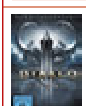


Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

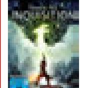
Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

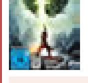
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86





Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

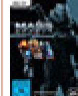
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



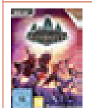
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



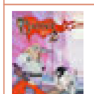
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

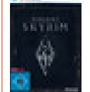


The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



KOLUMNE

Wird Star Citizen jemals fertig?

2017 soll es endlich so weit sein, dieses Jahr dürfen wir den abgebildeten Vanduul-Krieger und die restlichen Angreifer des Alien-Volks in der Solo-Kampagne *Squadron 42* bekämpfen.

S*tar Citizen* und seine lange Entwicklungszeit, die Versprechen von Cloud-Imperium-Games-Chef Chris Roberts und der langsame Fortschritt beschäftigen die Spieler-Szene nun schon seit Jahren. „Das wird doch eh nie fertig!", höhnen Kritiker. Andere, kaum ernst zu nehmende Gestalten wie Derek Smart sprechen gar offen von Betrug und selbst ein Teil der frühen Crowdfunding-Unterstützer fragt sich mittlerweile, wann beziehungsweise ob die Weltraum-Simulation mit all den Stretch Goals als Version 1.0 zu kaufen sein wird. Doch wer sich darüber wundert, dass *Star Citizen* scheinbar keine Fortschritte macht, und sich fragt, wo der Release der Solo-Kampagne *Squadron 42* bleibt, der vergisst einen ganz entscheidenden Punkt: Im Vergleich zu anderen Videospielen befindet sich *Star Citizen* noch gar nicht sooo lange in Entwicklung!

Jahrelanges Warten ist die Regel

Was haben *Diablo 3*, *Team Fortress 2*, *Final Fantasy 15*, *Owlboy* und *The Last Guardian* gemeinsam? Alle fünf Spiele benötigten zwischen acht und zehn Jahren zur Marktreife. Mit derartig langen Entwicklungszeiten gehören sie zwar zu den notorischen Zu-spät-Kommern der Branche, aber keines von ihnen ist das Spiel, an dem am längsten vor Release herumgewerkelt wurde. Diese Ehre gebührt *Duke Nukem Forever*, das satte 15 Jahre in der Entwicklungshölle schmorte.

Ihr seht schon: Videospiele zu entwickeln, kann eine lange Zeit in Anspruch nehmen. Selbst wenn keine Studioauflösungen, internen Zwistigkeiten oder Engine-Wechsel wie bei vielen der genannten Beispiele dazwischenkommen, selbst wenn die Projekte von einer gut geölten Maschine aus ef-

Von: Peter Bathge

Für die einen ist es das Luftschloss eines Größenwahnsinnigen, für die anderen die Erfüllung aller (Weltraum-)Träume: *Star Citizen* polarisiert – nun schon seit beinahe fünf Jahren. Doch was dauert da eigentlich so lange?



Die Ambitionen von *Star Citizen* sind grenzenlos, das Geld für eine immer aufwendigere Simulation nimmt scheinbar kein Ende.

fizientem Entwicklerteam und unterstützendem Publisher hergestellt werden, selbst dann benötigen typische AAA-Spiele von Electronic Arts, Ubisoft, Bethesda & Co. zwischen drei und vier Jahren von der ersten Konzeptphase bis hin zum fertigen Produkt, stellenweise sogar mehr. Warum fühlt sich der nahezu gleich lange Zeitraum bei *Star Citizen* aber so viel länger an? Und was bringt die Zukunft? Um darauf eine Antwort zu finden, müssen wir uns zuerst auf eine Reise in die Vergangenheit begeben.

2011-2012: Die Anfänge

Beim Blick auf *Star Citizen* lässt sich die Planungsphase ins Jahr 2011 zurückverfolgen – das ist jetzt knapp sechs Jahre her. Chris Roberts, Schöpfer der *Wing Commander*-Spiele, entschließt sich nach einem mehrjährigen Aufenthalt in der Filmbranche dazu, in die Spiele-Entwicklung zurückzukehren. Dafür heuert er Zulieferer an und stellt ein kleines Team von anfangs fünf Personen zusammen, das in Austin im US-Bundesstaat Texas residiert. Die Gruppe erstellt einen Prototypen, der Roberts' anfängliche Vision von einer Wiederbelebung des Weltraum-Simulation-Genres optisch greifbar macht. Der Traum von einem puren PC-Spiel ist geboren, das im Gegensatz zu den allgegenwärtigen Konsolen-Adaptionen die volle Power der überlegenen PC-Hardware nutzen und vorerst die Form eines Einzelspieler-Titels mit einer Kampagne à la *Wing Commander* annehmen soll.

Nach Gesprächen mit Investoren folgt im Oktober 2012 der Startschuss auf Kickstarter – die Crowdfunding-Plattform hat kurz zuvor durch Pionierarbeit von Tim Schafers Firma Double Fine und den Finanzierungserfolg des anfangs noch namenlosen Adventures *Broken Age* die Aufmerksamkeit von Chris Roberts erregt. Das ist nun etwas über vier Jahre her. Die Veröffentlichung des damaligen *Star Citizen*-Projekts ist für November 2014 geplant – doch dann beginnen die Millionen zu fließen. Sowohl bei Kickstarter als auch auf der kurz zuvor gestarteten Webseite robertsspaceindustries.com brechen alle Dämme – Chris Roberts und sein Team nehmen weitaus mehr Geld ein, als sie es sich in ihren kühnsten Träumen vorgestellt haben.

2013: Geldsegen als Fluch

Bis zum heutigen Tag haben begeisterte Fans über 142 Millionen US-Dollar für *Star Citizen* ausgegeben. Das wachsende Budget hatte wachsende Ansprüche seitens der Entwickler zur Folge. Was als gra-

Der anhaltende Crowdfunding-Erfolg hat die Dimensionen von *Star Citizen* vergrößert – das macht sich auch bei der Entwicklungszeit bemerkbar.

Die Einzelspieler-Kampagne *Squadron 42* litt lange Zeit unter dem Umstand, dass der britische Entwickler Foundry 42 den Feuerwehrmann für technische Probleme mit der Cryengine spielen musste. Jahrelang haderte Cloud Imperium Games mit der Tatsache, dass die von Crytek entwickelte Technologie auf dem Papier nicht für die gigantischen Maßstäbe des Weltallspiels ausgelegt war. Vor allem der Schritt von einer 32-Bit-Technik zur vollen 64-Bit-Engine war für viele der verpassten Deadlines und Terminverschiebungen verantwortlich. Außerdem entpuppte sich Foundry 42 unter Leitung von Chris Roberts Bruder Erin Roberts als das effizienteste Studio im weltumspannenden *Star Citizen*-Firmenkomplex. Entsprechend gefragt waren die Mitarbeiter in Manchester, wenn es um Aushilfsarbeiten für das Online-Universum ging. Das Singleplayer-Erlebnis blieb da lange auf der Strecke – zur Enttäuschung vieler Fans.

fisch aufwendiges, aber letztlich doch geradliniges Weltraum-Abenteuer geplant war, entwickelt sich zu etwas ganz anderem, als Chris Roberts und Konsorten merken: „Mit diesen finanziellen Mitteln, mit dieser Begeisterung seitens der Fans können wir etwas ganz, ganz Großes schaffen. Wir können uns einen Traum erfüllen.“ Es ist eine Wunschvorstellung, die Connaisseure von Weltraum-Spielen seit Jahrzehnten umtreibt, der Traum vom Online-Universum, in dem Spieler tun und lassen können, was sie wollen. *Elite* entzündete einst die Fantasie der Computerspieler, die *X*-Serie baute darauf auf und Chris Roberts' eigenes Projekt *Freelancer* sollte ursprünglich in dieselbe Kerbe schlagen. Nun ist es also an *Star Citizen*, diesen Traum wahr werden zu lassen.

Das ungeheure Wachstum des Projekts und die Erweiterung um immer neue Stretch Goals hat in den letzten Jahren für viel Kritik gesorgt, doch die Entscheidung von Chris Roberts war nur konsequent. Nie zuvor war er so ungebunden, verfügte über derartige finanzielle Mittel, ohne dass im Hintergrund Publisher Kompromisse erforderlich machten. Wann also sollte er seine seit Jahrzehnten mit sich herumgetragene Vision verwirklichen, wenn nicht jetzt? *Star Citizen* wurde also größer als ursprünglich geplant. Und damit ging auch eine enorme Vergrößerung des Entwicklerteams einher.

Das Austin-Studio bekam 2013 Gesellschaft durch eine Zweitniederlassung im kalifornischen Santa Monica. Zudem werden externe Studios mit Aufträgen betraut. Allerdings sollten sich einige dieser Kooperationen wie die mit Illfonic (den ursprünglichen Entwicklern des *Star Marine*-Moduls, eines Ego-Shooter-Parts) als Sackgassen erweisen. Ende 2013 ist die interne Belegschaft von Cloud Imperium Games auf 60 Angestellte angewachsen, da wurde gerade das wichtige UK-Studio Foundry 42 in Manchester gegründet. Doch wie andere Spiele in der Vergangenheit ein ums andere Mal gezeigt haben: In der (Videospiel-)Programmierung bedeuten mehr Mitarbeiter und ein größeres Budget nicht automatisch auch schnellere Ergebnisse. Personalmanagement, Verwaltungsaufgaben und die Einrichtung der verschiedenen Studios verschlingen viel Zeit, zudem macht die Cryengine lange Probleme – bis Cloud Imperium Games 2014 vom Crytek-Niedergang profitiert und viele der Frankfurter Technik-Spezialisten einstellt.

2014-2016: Verpasste Deadlines

Bis Ende 2014 wächst das *Star Citizen*-Team auf rund 180 Mitarbeiter – drei Mal so viele wie zwölf Monate zuvor! Im Rückblick lässt sich behaupten: Zu dieser Zeit fing die Entwicklung des Spiels erst so richtig an! Umstrukturierungen in den Cloud-Imperium-Games-Studios rund um den Globus benötigten viel Zeit, dazu beanspruchen mehrere parallel bearbeitete Baustellen etliche Ressourcen: Die einzeln designten, vorab den Backern zur Verfügung gestellten



Die Verpflichtung von Top-Schauspielern für das Motion Capturing (links: Gary Oldman in seiner NPC-Rolle als Admiral Bishop) kostete mehrere Millionen Dollar.



Einzelne, teilweise bereits seit Jahren spielbare Teile von *Star Citizen* wie das Hangar-Modul mussten separat entwickelt und aktualisiert werden – das hat Zeit gekostet. Zudem gab es Verständigungsprobleme zwischen den autark handelnden Entwicklerstudios unter der Ägide von Cloud Imperium Games. Besonders externe Zulieferer sorgten für Verzögerungen – Illfonic etwa baute die Levels des Ego-Shooter-Teils Star Marine (oben) im falschen Maßstab; beim Zusammenführen mit dem restlichen Spiel passte nichts zusammen. Dazu haben in der Vergangenheit immer wieder Diskussionen und Skandale die *Star Citizen*-Entwicklung erschüttert; ganz vorn mit dabei sind die regelmäßigen Anschuldigungen von Derek Smart (kleines Bild links). Der hat sich eine Existenz als hauptberuflicher Internet-Troll aufgebaut und stichelt immer wieder gegen seinen Erzfeind Chris Roberts.

Teile des Spiels wie das Hangar-Modul oder der Dogfighting-Part Arena Commander erforderten ständige Instandhaltungsarbeiten und Updates. Dazu kommt die besondere Krux an *Star Citizen*: Der aus mehreren separaten Studios bestehende Entwickler-Komplex Cloud Imperium Games arbeitet gleich an ZWEI Spielen, die jedes für sich in Sachen Ambition und Umfang jedem anderen AAA-Titel das Wasser reichen. Mindestens.

Doch ausgerechnet die von vielen Fans des Genres herbeigesehnte Solo-Weltraum-Kampagne *Squadron 42* blieb angesichts von Technik-Problemen und der Überbeanspruchung des eigentlich dafür eingeteilten Manchester-Studios auf der Strecke. Der 2014-Termin verstrich ereignislos und in der Folge verspekulierte sich der umstrittene Frontmann Chris Roberts gleich mehrmals bei der Prognose weiterer Projektfortschritte, bis er schließlich gar nicht mehr über Termine reden wollte – es irgendwann aber doch wieder tat.

2015 sind dann endlich wieder richtige Fortschritte zu verzeichnen – wenn auch nur im Online-Universum von *Star Citizen*, nicht bei *Squadron 42*. Die Alpha 2.0 bringt das Crusader-Planetensystem ins Spiel und gibt damit erstmals einen Vorgeschmack auf den MMOG-Aspekt des Projekts. Da sind maximal vier Jahre seit dem Beginn der Entwicklungsarbeiten vergangen – kein Pappenstiel für die wartenden Fans und die hämischen Kritiker, aber angesichts der Größe der finalen Vision befindet sich das noch voll im Rahmen.

Man vergleiche das mal mit typischen AAA-Produktionen bekannter Studios: Rockstar hat mehr als fünf Jahre an *GTA 5* gearbeitet, sieben Jahre waren es bei Blizzard und *Starcraft 2: Wings of Liberty*. Und das sind Entwickler, die zu dieser Zeit schon seit Jahren im Geschäft waren, große Firmen mit festen Strukturen und Arbeitsabläufen. Im Vergleich dazu herrschte bei Cloud Imperium Games lange Zeit (teils unvermeidbares, teils selbst verschuldetes) Chaos. Wie ein vielbeachteter Kotaku-Report vor einigen Monaten aufdeckte, waren 2014 und 2015 turbulente Jahre für die Macher. Unter anderem mussten die zahlreichen neuen Mitarbeiter eingearbeitet werden. Im Dezember 2016 waren es mehr als 350 Angestellte – man vergleiche das mal mit den fünf Menschen in der Austin-Keimzelle 2011! Kein Wunder also, dass die riesige *Star Citizen*-Maschinerie nur sehr langsam Fahrt aufgenommen hat.

Dazu kommt eine Besonderheit von *Star Citizen*: die Kommunikation mit den Fans. Die wöchentliche Video-Show *Around the Verse* sowie mehrere andere Formate informieren Backer und alle anderen über die Fortschritte am Spiel. Das ist grundsätzlich vorbildlich und ein Musterbeispiel für den Austausch zwischen Spielern und Entwicklern in der Early-Access-Phase. Aber diese transparente Entwicklung macht *Star Citizen* auch angreifbar. Üblicherweise halten Publisher ihre Spiele vor Release unter Verschluss und regulieren sehr genau, welche Informationen zu welchem Zeitpunkt an die Öffentlichkeit dringen. Umso aufgeregter sind dann die Reaktionen, wenn nach langer Wartezeit endlich wieder ein neuer Trailer gezeigt oder ein bis dato unbekanntes Feature angekündigt wird.

Der von Woche zu Woche nur schleppend verlaufende, bei *Around the Verse* minutiös dokumentierte Fortschritt von *Star Citizen* bewirkt meiner Erfahrung nach unter Umständen das Gegenteil: Weil wir Außenstehende die Entwicklung derart nah miterleben, so meine Theorie, erscheint uns die Wartezeit subjektiv länger als bei Spielen, die nicht ständig im Fokus unserer Gedanken stehen. Von da ist es nur ein kleiner Sprung hin zur Frustation über vermeintlich mangelhafte Fortschritte. Dazu kommt, dass *Star Citizen*-Entwickler Cloud Imperium Games im Allgemeinen und dessen Boss Chris Roberts im Speziellen immer wieder medienwirksam von neuen Features schwärmen. Diese versprechen nichts Geringeres als die Spielewelt in jedem einzelnen Aspekt zu revolutionieren, während Otto-Normalspieler sich denkt: „Schön und gut, aber ich will es einfach nur spielen. Macht endlich hinne!“

> „Interne Umstrukturierungen bei Entwickler CIG beanspruchen viel Zeit.“



Die Enwicklung großer AAA-Spiele wie *Diablo 3* (oben) hat deutlich länger gedauert als die fünf Jahre, die inzwischen in *Star Citizen* stecken. Und bei *Grand Theft Auto 5* (rechts) gab es vorab keine Unkenrufe, dass Entwickler Rockstar „das eh nie schafft". Obwohl dieses Spiel bei genauerem Hinsehen nur unwesentlich geringere Ambitionen hatte als *Star Citizen*. Unfair, oder?

Das Paradoxe bei *Star Citizen*: Wer die Entwicklung finanziell unterstützt, KANN es ja schon längst spielen. Aber selbst das ist meiner Ansicht nach ein Problem. Spiele wie die heiß erwarteten 2017-Titel *Mass Effect: Andromeda*, *Prey* oder *Ghost Recon: Wildlands* bekommt man als Kunde nur höchst selten in einem unfertigen Zustand zu sehen. Alpha-Tests unterliegen strikten Verschwiegenheitsvereinbarungen (NDAs) und die der Presse vorab gezeigten Parts eines Spiels sind für gewöhnlich zu einem hohen Grad poliert und frei von möglichen Problemen der späteren Verkaufsfassung – man denke an *Mafia 3* oder *No Man's Sky*! Vielleicht gibt's eine offene Beta vor Release, aber die ist in der AAA-Branche mittlerweile immer öfter ein Synonym für eine Demo; statt dem Sammeln von Feedback und dem Finden von technischen und spielerischen Problemen steht bei Betatests längst die Werbung für Vorbestellungen im Vordergrund.

Anders bei *Star Citizen*: Die aktuelle Alpha 2.6 steht jedem Backer zur Verfügung, der eine bestimmte Mindestsumme investiert hat; dazu gibt es regelmäßige Gratis-Wochenenden, an denen Spieler in Arena Commander und andere Module hineinschnuppern können. Bei solchen Gelegenheiten fällt es jedoch – so glaube ich – vielen unbedarften Spielern schwer, die offensichtlichen Baustellen von *Star Citizen* als das zu begreifen, was sie sind – völlig normale Zustände in einem in Entwicklung befindlichen Spiel. Bei AAA-Titeln wie *GTA 5* sieht man vorher nicht, wie die Missionsdesigner erst mal nur eine grob texturierte Proto-Stadt auf dem Bildschirm haben und anhand derer ihre Aufträge ausschmücken, während die Fahrzeuge noch kein Kollisionsmodell besitzen und ineinander fahren und die Passanten-KI noch gar nicht eingebaut ist. Stattdessen werden die potenziellen Kunden mit schicken Trailern angefüttert, der Blick hinter die Kulissen bleibt ihnen erspart – und deshalb haben sie unter Umständen ein verzerrtes Bild von der Videospiel-Entwicklung, das sie sodann auf *Star Citizen* übertragen. Kein Wunder, dass unter diesen Voraussetzungen Zweifel an der Umsetzbarkeit des Mammutprojekts aufkommen und ungeduldig auf die Fertigstellung des Spiels gedrängt wird – schließlich ist der Titel doch „schon seit Jahren in der Alpha"!

> „Alpha 3.0 stellt 2017 einen großen Schritt zum Online-Universum dar."

2017: Das Jahr der Wahrheit

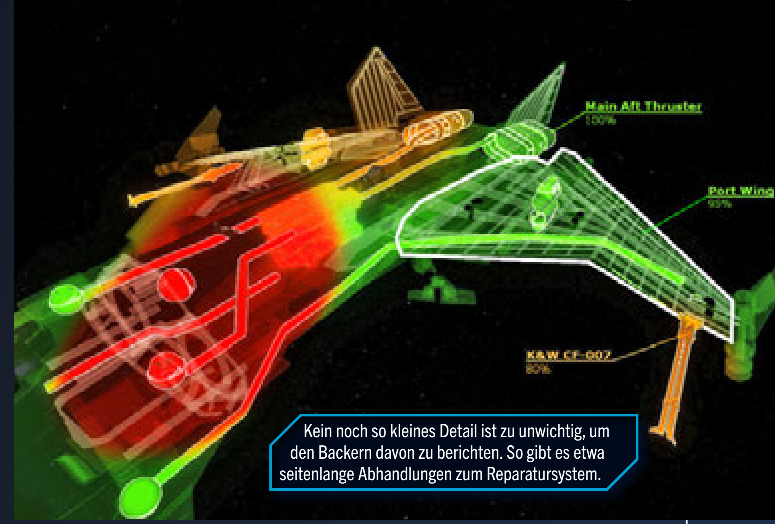
Star Citizen ist nach drei bis vier Jahren ernsthafter Entwicklung immer noch ein Flickenteppich der Ideen und Einzelteile – und das ist auch vollkommen okay so. Kein anderes Spiel mit langer Entwicklungszeit wird derart scharf angegangen. Niemand hat sich beispielsweise vor Release gefragt, ob es Rockstar mit *Red Dead Redemption* wirklich schafft, eine riesige Open-World mit Tagesabläufen für NPCs und Tiere zu erschaffen, die sich lebendig anfühlt. Nur weil wir jedes Detail des *Star Citizen*-Designprozesses live verfolgen können, wird die Arbeit für Cloud Imperium Games dadurch nicht geringer, verschlingen das Anfertigen von Schiffsmodellen, das Programmieren der KI oder das Ausbaldowern der Formel für die prozedurale Generierung von Planetenoberflächen weniger Zeit als bei anderen Projekten dieser Größenordnung.

Zumal man *Star Citizen* wohl mit Fug und Recht in eine ganz neue Gewichtsklasse der Videospiele stecken kann – so ambitioniert war noch kein Projekt, nicht einmal die wildesten Träumereien von Peter Molyneux bei *Black & White* oder *Fable* waren so ausschweifend

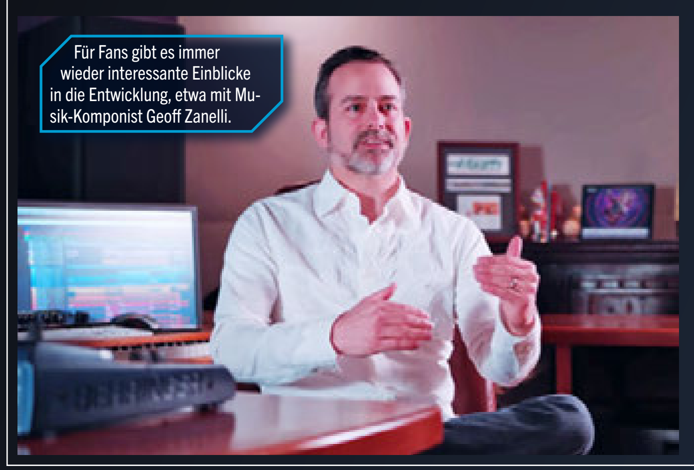
VOLLE TRANSPARENZ: AROUND THE VERSE

In einer Videoshow stellen die *Star Citizen*-Macher sich, ihr Spiel und die Fortschritte am Projekt vor – Woche für Woche. Und machen sich damit angreifbar.

Star Citizen ist ein solch riesiges Projekt, dass sich im Orbit um die Weltraum-Simulationen gleich mehrere Community-Projekte festgesetzt haben. So haben sich viele Spieler schon längst in Organisationen im Spiel zusammengeschlossen – komplett mit eigenen Foren. Bekannte Mitglieder der Fan-Szene laden zum Podcast ein und die Entwickler verweisen auf besonders gelungene Formate wie Blogs und Videos. Seit zweieinhalb Jahren hat *Star Citizen* zudem seine eigene Talk-Show. In *Around the Verse* (auf robersspaceindutstries.com und im Yotube-Kanal von *Star Citizen*) gibt es alle sieben Tage neue Informationen zu einem Teilbereich des Spiels, von den Schwierigkeiten beim Engine-Umstieg von Cryengine auf Lumberyard über das Design einzelner Raumschiffe bis hin zu großen Neuigkeiten für Alpha- oder Modul-Updates. Die 30 bis 60 Minuten langen Folgen springen dabei von einem der weltweit operierenden Studios zum nächsten und haben oftmals prominente CIG-Mitarbeiter als Gaststars und Interview-Partner geladen. Doch eben weil dadurch jedes Detail der Entwicklung für Crowdfunding-Backer und interessierte Dritte zugänglich gemacht wird und sich von Woche zu Woche stellenweise nur sehr wenig verändert, liefert Cloud Imperium Games mit *Around the Verse* seinen Kritikern immer neue Munition.



Kein noch so kleines Detail ist zu unwichtig, um den Backern davon zu berichten. So gibt es etwa seitenlange Abhandlungen zum Reparatursystem.


Für Fans gibt es immer wieder interessante Einblicke in die Entwicklung, etwa mit Musik-Komponist Geoff Zanelli.


Chris Roberts (rechts) und Marketing-Chefin Sandi Gardiner sprachen in der Show unter anderem schon über die Alpha 2.6.

wie dieses simulierte Online-Universum. Die Vorstellung, dass ein derartig die Grenzen des Machbaren verschiebendes Projekt quasi „über Nacht" fertiggestellt werden kann, ist geradezu lachhaft.

Für *Star Citizen* und die Fan-Community wird 2017 in vielerlei Hinsicht ein spannendes Jahr. Sollte tatsächlich wie versprochen die erste von drei Episoden des Einzelspieler-Parts *Squadron 42* erscheinen, könnte das all diejenigen Spieler beruhigen, die hauptsächlich auf einen geistigen Nachfolger von *Wing Commander*, *Freespace* & Co. warten – mich eingeschlossen. Gleichzeitig verspricht das wichtige Alpha-Update 3.0, endlich die verschiedenen Online-Module von *Star Citizen* zusammenzuführen; aus dem Flickenteppich wird erstmals ein zusammengehöriges Spiel. Wenn das trotz aller zu erwartenden Fehler und Unzulänglichkeiten (es ist schließlich immer noch eine Alpha!) funktioniert, könnte das vielen Kritikern den Wind aus den Segeln nehmen. Denn dann hätten Chris Roberts und die Seinen gezeigt, dass *Star Citizen* kein Luftschloss ist, dass die Vision wahr werden kann und die Arbeit der letzten Jahre nicht umsonst war.

Star Citizen ist nun mal als eine Art Jahrhundertspiel angelegt, es soll Grenzen verschieben und die Entwickler haben das Budget dafür. Wir Spieler sind zynisch geworden, wenn es um vollmundige Versprechen oder die „Zukunft des Gaming" geht – Dampfplauderer wie Peter Molyneux, aber auch der Zustand der AAA-Branche mit ihren Enttäuschungen und falschen Hoffnungen sind schuld daran. Enthusiastische Träume wie der von Chris Roberts nehmen uns immer seltener gefangen, sondern lassen uns im Kopf schon vorab all die Gründe dafür durchgehen, dass sie am Ende scheitern könnten. Wir Spieler wurden in der Vergangenheit einfach zu oft angelogen, wurden vom Hype geblendet und eingelullt vom Open-World-Einheitsbrei der Branche, von der *Call of Duty*-artigen Dauerbeschallung mit fett inszenierter Action, die trotz ihrer kurzzeitigen Endorphin-Ausschüttung seltsam mutlos bleibt.

Klar ist auch bei *Star Citizen* nicht alles reibungslos gelaufen. Besonders Chris Roberts selbst muss sich als Gesicht seiner Firma der Kritik stellen. Bei aller Begeisterung für die Verwirklichung seines Weltraum-Traums: Er hätte sich in der Vergangenheit nicht so oft zu unrealistischen Terminversprechen hinreißen lassen sollen, gerade wenn man die teils chaotischen Zustände beim sich erst nach und nach findenden Entwicklerstudio Cloud Imperium Games in Betracht zieht. Doch haben sich der *Wing Commander*-Schöpfer und seine Firma CIG mit *Star Citizen* übernommen? Ich glaube nicht. Im Gegenteil bin ich mit zunehmender Dauer der Entwicklung immer zuversichtlicher, dass dieses Mammutprojekt tatsächlich gelingen könnte. Es wäre zwar utopisch, zu glauben, dass *Star Citizen* und sein Solo-Part *Squadron 42* alle Erwartungen restlos erfüllen können wird. Aber das Spiel nur deswegen vorzuverurteilen, weil die Entwicklung genauso lange dauert wie bei vielen anderen AAA-Spielen, halte ich für falsch. Mein Tipp für die nächsten Monate und Jahre: Seid geduldig, bewahrt euch eine gesunde Portion Skepsis und gebt vielleicht nicht schon jetzt Geld für *Star Citizen* aus. Aber seid auch bereit, mitzuträumen und euch auf das gigantische Unterfangen von CIG einzulassen – es könnte klappen. Vielleicht noch nicht 2017. Aber irgendwann an einem (hoffentlich) nicht zu fernen Tag in der Zukunft. ❑

> „Ich bin zuversichtlich: *Star Citizen* ist möglich, es wirkt nicht wie eine Fantasie."

Vor 10 Jahren

März 2007

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Diese Ausgabe war vermutlich das einzige Mal, dass eine Spielfigur auf dem Titelblatt quer lag: *Strangehold*-Held Chow Yun-fat aus dem Third-Person-Shooter von Kult-Regisseur John Woo.

Chris Taylors Beta-Strategie

Supreme Commander kreuzte zum Test mit etlichen Fehlern auf.



Suboptimal Commander

Unsere Test-Version war noch mit einigen Fehlern behaftet, die den Spaß an Supreme Commander erstickten.

Miserable Performance
Anfänglich läuft das Spiel auf fast allen Rechnern flüssig, dann bricht die Framerate zunehmend ein. Nach mehreren Telefonaten mit THQ und komplett neu zusammengebauten Rechnern ist die Ursache immer noch nicht bekannt. Wir vermuten ein Problem mit dem für die Presseversionen eingesetzten USB-Kopierschutz (Dongle) und glauben daher, dass sich die Performance noch verbessern wird.

Fehler bei Speicherständen
Beim Laden gespeicherter Savegames gehen zugewiesene Gruppierun-
gen mitunter verloren. PC Games meint: Dieser Mangel wird ganz sicher
noch behoben. Aber: Beim Laden späterer Savegames stürzt das Spiel
derzeit noch ab. Hierzu lässt sich keine Prognose treffen.

Kleinere Bugs
Verwirrend, aber nicht gravierend: Das Bild für die dominierende Einheit
einer bestimmten Gruppe aktualisiert sich derzeit nicht, sodass Ihre
Flotte vielleicht immer noch durch ein kleines Panzer-Icon repräsentiert
wird. Außerdem wechselt die Musik sehr abrupt. Am ärgerlichsten: Bei
größeren (zig bis mehrere Hundert Einheiten) Gruppen wirkt sich ein An-
griffsbefehl teilweise nur auf die vorderen Reihen aus, während der Rest
der Truppe einfach stehen bleibt. Von THQ war zu hören, dass ein Großteil
bekannter Bugs bis zum Release noch beseitigt werde.

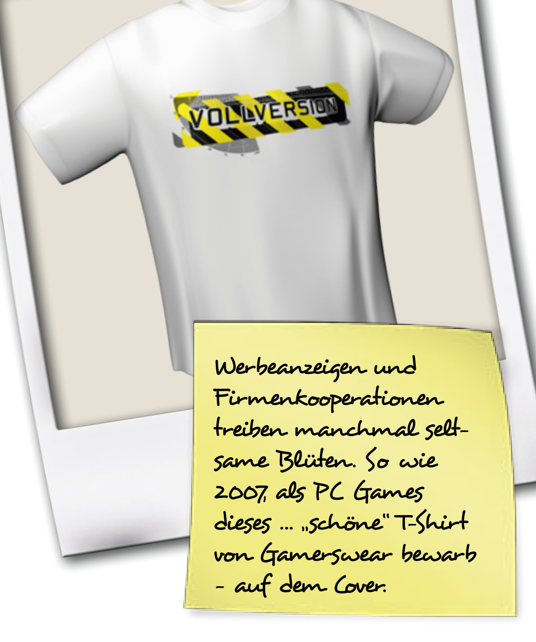
„Es hätte so schön werden können!", seufzt Tester Christian Burtchen. Einen Monat später wird er im Nachfolgeartikel schreiben: „Ich hatte mir von *Supreme Commander* deutlich mehr erhofft." Auch ohne Bugs gibt's nur eine 77er-Wertung.

2017 sieht nach einem guten Jahr für Echtzeitstrategie-Fans aus, mit *Halo Wars 2*, *Spellforce 3* und *Dawn of War 3* stehen gleich drei große RTS-Titel ins Haus. Vor zehn Jahren tummelten sich noch mehr Spiele im Genre. Anfang 2007 war die Vorfreude groß: *Supreme Commander,* der inoffizielle Nachfolger von *Total Annihilation*, bot so gewaltige Schlachten wie kein anderes Spiel zuvor. Doch im Test vor Release konnte Chris Taylors Traumprojekt noch nicht überzeugen; der unfertige Zustand des Spiels resultierte in massiven Rucklern und anderen Problemen (siehe Kasten links). Zudem war der Mehrspielermodus noch nicht final – auch im Rückblick war der Verzicht auf eine Wertung zu diesem Zeitpunkt daher die richtige Entscheidung. Denn die fertige Version von *Supreme Commander* entfaltete nur auf den Online-Maps ihre ganze Faszination, Kollege Matti war noch Jahre nach Release auf den Servern unterwegs – irgendwann kannte er jeden einzelnen Gegner beim Namen.



PRO UND CONTRA
+ Strategischer Tiefgang mit vielen Einheiten
+ Überwiegend sehr herausfordernde KI
− Fade Hintergrundgeschichte
− Völlig indiskutable Performance
− Manche Savegames werden nicht geladen

PC-GAMES-TESTURTEIL
SPIELSPASS: KEINE WERTUNG



Werbeanzeigen und Firmenkooperationen treiben manchmal seltsame Blüten. So wie 2007, als PC Games dieses … „schöne" T-Shirt von Gamerswear bewarb – auf dem Cover.

Jesusfaktor

Rossi, was geht?
Der Grund meines Schreibens ist folgender: Schon so manche Antworten der Leserbriefe deiner Rumpelkammer hätten mich fast zum Weinen gebracht. Warum musst du immer so grob und unfreundlich wirkend antworten? Meiner Meinung nach bist du in deinem tiefsten Ich ein sehr guter Mensch, der auch freundlicher antworten könnte. Mein Geheimtipp: Rauch ab und zu mal 'n Joint! Wirkt krebshemmend und sorgt für eine unvorstellbar faszinierende Bildung neuer Axons zwischen unterschiedlichsten Hirnnervenzellen. Das könnte deine Weltansichten stark im Positiven beeinflussen. Stellst du dir nicht auch öfter die Frage: Was würde Jesus tun?

Mit freundlichen Grüßen: Sascha Gail

„Rauch mal 'n Joint!"

Kuriose Leserbriefe aus Rossis Postfach

PC Games-Leserbriefonkel Rainer Rosshirt ist ja vieles gewohnt, inklusive Zweifeln an seiner Existenz. Aber der Vergleich mit einem Bergsteiger-Gespenst wie dem Yeti durch Leser Zonny hat ihn dann doch verletzt: Sooo zottelig ist Rossi nun auch wieder nicht und Reinhold Messner hat er noch nie zu Tode erschreckt, Ehrenwort! Verträglicher zeigt sich da Sascha Gail: Er verbindet seine Kritik an Rainers in seinen Augen zu ruppigem Umgangston mit einem konstruktiven Vorschlag: Rossi solle doch gefälligst mal Gras rauchen, das würde ihn bestimmt entspannen. Und derart benebelt solle sich der Meister der Leserbriefe dann mal öfter die Frage stellen: „Was würde Jesus tun?" Natürlich hat Rossi darauf eine Antwort parat: „Der musste ja auch nicht, wie ich, solche E-Mails beantworten und sein Vater hatte einen besseren Job als meiner. Sonst wäre die Bergpredigt entschieden anders ausgefallen!"

Der Yeti

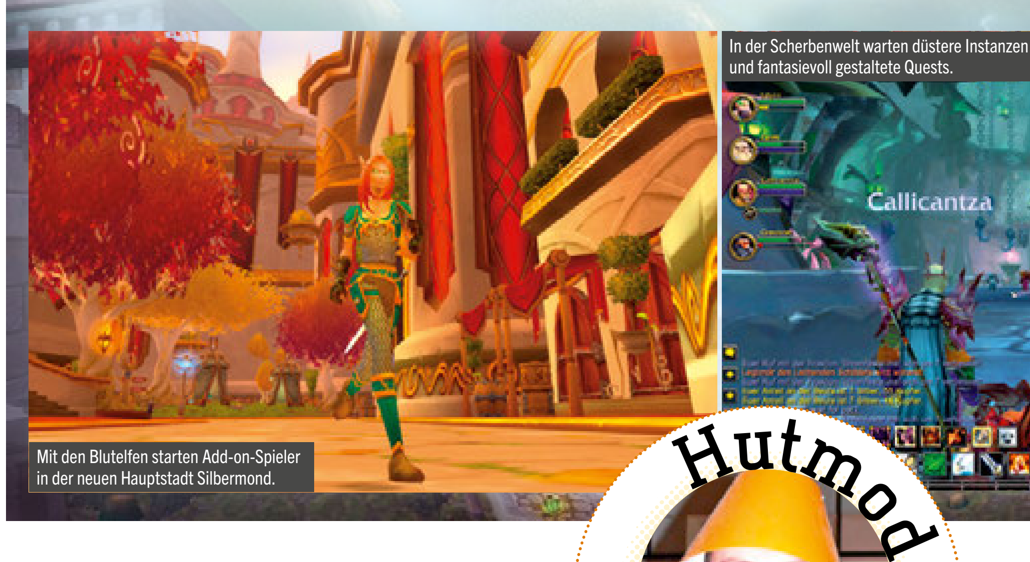
Hi Rossi,
die Beiträge in Heft und Forum erinnern mich immer wieder an den Yeti! Der wurde auch nur von einem Spinner gesehen und jetzt glauben viele, dass es ihn gibt! Das ist doch lächerlich! Von dir liest man ständig im Heft, Forum und Chat, aber der Yeti ist dort nie aufgetaucht!!

Mit freundlichen Grüßen: Zonny

Durchs Dunkle Portal

Mit *Burning Crusade* bricht *World of Warcraft* alle Verkaufsrekorde.

Der bahnbrechende Erfolg von *World of Warcraft* geht weiter – um 0:01 Uhr. Mit dem Erscheinen des Add-ons *The Burning Crusade* lassen Elektronikfachmärkte und Videospiel-Händler erstmals auch in Deutschland die wartenden Spielermassen um Mitternacht durch die Türen strömen. Die Besucher gieren am 16. Januar 2007 nur nach einem: mehr *WoW*! Für den Test in Ausgabe 03/2007 hat sich das PC-Games-Team trotz dieses Trubels bei Release viel Zeit gelassen. Am Ende von etlichen Stunden in der erstmals zugänglichen Scherbenwelt einigten sich insgesamt sechs Redakteure auf die Wertung: eine glatte 90. *The Burning Crusade* ist die erste Erweiterung für das globale Phänomen *World of Warcraft* und verkauft sich blendend: Allein am ersten Tag gehen weltweit mehr als 2,4 Millionen Exemplare über die Ladentheke. Jeder will mit seinem Level-60-Helden neue Abenteuer erleben und frische Charaktere auf Basis der zwei hinzugefügten Rassen (Blutelfen und Draenei) hochziehen. Bis 2016 sollten fünf weitere Erweiterungen folgen. Und trotz gesunkener Spielerzahlen ist *WoW* so präsent wie selten zuvor, auch dank des letzten, mit Lob überhäuften Add-ons *Legion*.



Mit den Blutelfen starten Add-on-Spieler in der neuen Hauptstadt Silbermond.

In der Scherbenwelt warten düstere Instanzen und fantasievoll gestaltete Quests.

High-End? Haha!

Technik und Preise im Wandel

Der Fortschritt in Sachen PC-Komponenten ist schon erstaunlich: Was vor zehn Jahren teure High-End-Komponenten für die leistungsfähigsten Spiele-PCs waren, darüber rümpfen heute selbst Smartphone-Besitzer die Nase. Im großen Aufrüst-Report dieser Ausgabe stellte unsere Hardware-Redaktion verschiedende Rechner-Kombinationen aus Mainboard, Arbeitsspeicher, CPU und Lüfter zusammen. Darunter ein Office-PC, der Mittelklasse-Rechner und das sparsame Modell für Einsteiger. „Spitzenleistung für Top-Titel" gab es damals mit einem Core 2 Duo E6600 und satten 2 GB DDR2-800-RAM – das klingt aus heutiger Sicht ähnlich antiquiert wie Telefone mit Drehscheibe. So nutzt 2017 etwa Google Pixel, das neueste Android-Referenzmodell in Sachen Smartphone, bereits einen Quad-Core-Prozessor mit der doppelten Anzahl an Kernen und 4 GB deutlich schnelleres RAM. Für die 2007-Zusammenstellung (inklusive Zalman-Lüfter) wurden dereinst satte 775 Euro fällig – die Grafikkarte nicht mit eingerechnet. In Sachen GPUs waren damals die Geforce 8800 GTS (Kostenpunkt: 430 Euro) und die Radeon X1950 XTX (ab 340 Euro zu haben) das Höchste der Gefühle. Zum Vergleich: Die zwei bislang schnellsten Grafikkarten 2017, die Geforce 1080 und Nvidias Titan X, kosten alleine schon rund 600 beziehungsweise 1.300 Euro.



High-End: 775,- Euro

Asus P5W DH Deluxe — € 190,-

Core 2 Duo E6600 Tray — € 280,-

Zalman CNPS 9500 AT — € 35,-

2x 1024 MByte, 800 — € 270,-

DIE VOLLE PACKUNG Das Asus-Mainboard ist schnell, sehr gut ausgestattet und hat ein vorbildliches BIOS. Der Core 2 Duo E6600 bietet viel Leistung zu einem vernünftigen Preis und Corsairs DDR2-800-RAM besitzt noch viel Übertaktungspotenzial.

Hutmode

Wir wissen auch nicht mehr, was Redakteur Stefan Weiß auf diesem Foto aus der Ausgabe 03/2007 genau anstellt. Zumindest wird uns aber langsam klar, wo all die Lampenschirme im modischen Computec-Orange abgeblieben sind!



Im damaligen Test schreibt Felix Schütz: „Detailliebe kennt *Dreamcube* nicht. […] Grafisch unterbietet das Spiel selbst manche Shareware-Titel."

Rotz des Monats

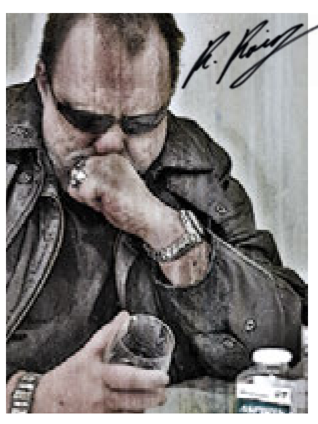
Wertungen im einstelligen Punktebereich gefällig?

Das Argument „Früher war alles besser!" kommt auch bei der Diskussion um PC-Spiele oft zum Tragen. Doch der Blick zurück zeigt: Auch früher waren Bugs, fiese Abzockmaschen und niedrige Spielequalität weit verbreitet. Da reicht schon ein Blick in unsere damaligen Kurztests, wo wir etwa das Meisterwerk der Langeweile *Dreamcube* testeten: eine lieblose und fehleranfällige Minispielsammlung, deren Steuerung „scheinbar mit böser Absicht programmiert" wurde. Wertung: sagenhafte neun Punkte. Noch drei Zähler weniger bekam *Aliens, Inc.* im Test verpasst: Der Billig-Shooter lässt euch gegen unmenschliche Aggressoren auf der Erde kämpfen. Aber, Zitat Test: „Eigentlich alles an diesem Spiel ist unmenschlich." Den Bodensatz des Test-Fässchens stellt schließlich *Bier Tycoon* dar. Das Aufbaustrategie-Spiel streicht satte fünf Pünktchen ein. O-Ton Christian Burtchen: „Bierlaune kommt da nicht auf."

> „Dieses Spiel ist eine Katastrophe. Sie sollten es nicht kaufen."

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



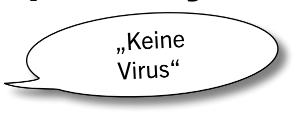
„Als ich noch jung war, hieß unser soziales Netzwerk ‚Draußen'. Hat irgendwie auch funktioniert, obgleich sich das viele Facebooker heute kaum noch vorstellen können."

Eigentlich hatte ich nie etwas gegen Facebook und habe es gerne, wenn auch unregelmäßig genutzt. Ist euch aufgefallen, dass ich die Vergangenheitsform gewählt habe? Anfangs war es ja auch mächtig aufregend, innovativ und irgendwie cool, aber spätestens seit auch Oma Müller und der kleine Kevin dabei sind, ist es so aufregend wie die Talkshow im ZDF – nur mit mehr Fotos von lustigen Katzen. Der Sinn dieser Anwendung geht mir mittlerweile auch total ab. Die Informationen, die mich wirklich interessieren würden, müsste ich mir inzwischen unter Tonnen von Datenmüll zusammensuchen – somit würde Facebook Lebenszeit fressen. Zeit, die ich eigentlich lieber mit einem guten Buch bzw. Film oder körperlich anwesenden Menschen verbringen würde. Und FB wächst und mutiert weiter! Die normale Facebook-App soll den Vorstellungen von Mark Zuckerberg zufolge ein regelmäßiger Anlaufpunkt der Anwender werden, um Videos zu sehen – fast wie beim klassischen TV. An dieser Stelle bitte meinen angeekelten Gesichtsausdruck dazu denken. Und was musste ich neulich lesen? Mit dem Konzept der Delegated Recovery will Facebook den traditionellen Passwort-Reset via E-Mail ablösen – und sich selbst als unersetzlichen Mittelpunkt des Internets verankern. FB als meine Passwort-Zentrale? Gute Idee, mach ich mit (tippt mit dem Finger an die Stirn).

Eine Studie der Fakultät für Verhaltensforschung an der Utah Valley University zeigte kürzlich, dass Menschen, die Facebook sehr häufig nutzen, nicht besonders glücklich sind. Ich kann sogar selbst bestätigen, dass FB unglücklich macht! Ich öffnete an meinem Geburtstag FB und was blinkte mir da plötzlich entgegen? Ein Hinweis, wo ich meine kostenlose Probepackung für Herren-Slipeinlagen bei Inkontinenz anfordern kann! Unverschämtheit ist da noch das mildeste Wort, welches mir eingefallen ist. Sollte mir ein Bekannter an meinem Geburtstag leibhaftig und mit ernster Miene solch eine Werbung in die Hand drücken, könnte es durchaus sein, dass seine Zähne wie Konfetti herumfliegen. Solch einen „Scherz" dürfen sich mit mir nur drei Leute erlauben! David (der kann Krav Maga), Albi (Metzgermeister meines Vertrauens) und Gerd (Freund, Schrauber und Autoflüsterer).

Aber Facebook muss natürlich auch noch nachtreten. Am Tag danach war der Hinweis zwar verschwunden, aber stattdessen sollte ich mich für einen Test von Hörgeräten eintragen lassen.
Ich gebe hiermit bekannt, dass meine Humorgrenze offiziell überschritten wurde. Ich fühle mich beleidigt und fordere Genugtuung! Da Duelle gesellschaftlich nicht mehr anerkannt sind, würde ich mich auch mit einem Faustkampf nach den Regeln des internationalen Boxverbands begnügen. Sollte Herr Zuckerberg absagen, könnte mich auch eine öffentliche Entschuldigung besänftigen.

Spamedy



Hallöchen

Ich habe plötzlich stieß einen interessanten Artikel, es ist erstaunlich! Bitte lesen Sie es hier und sag mir was du denkst Link öffnen. Ganz wichtig fur dich und sehr erstaunlich. Link unbedingt sofort öffnen. Keine Virus nur interessant.

wischi1plus

Ein Satzbau zum Steinerweichen. Hierfür würde sich selbst der Google-Übersetzer schämen. Wer da noch den Link anklicken mag, dem ist nicht mehr zu helfen – der denkt vermutlich auch so wie der Verfasser schreibt. Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Quiz



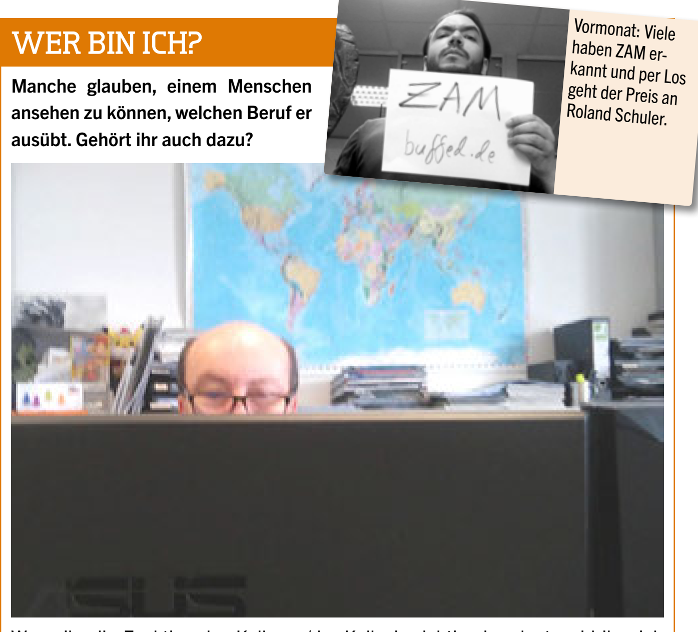
Hallo Rainer,

ich nutze die Gunst der Abonnenten und beantworte die monatliche Frage: Wer bin ich? Es handelt sich diesmal natürlich um ZAM. Da ich von einer nahezu endlosen Anzahl von korrekten Antworten ausgehe, hoffe ich auf das Losglück. Eine Frage bleibt aber: Warum hat

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Viele haben ZAM erkannt und per Los geht der Preis an Roland Schuler.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

ZAM als Barbar mit Doppelaxt eine Mana-Potion? Ich meine mich zu erinnern, dass es das auch in rot als Health-Potion gab.

Viele Grüße: Michael

PS: Bitte versprich mir, dass du die Aktion mit den angeketteten Fahrrädern durchziehst! Ich vermute, jeder hat schon solche Sonntagsparker erlebt und verflucht.

Ja, es gibt die Tasse auch als Health-Potion. Theoretisch. Praktisch habe ich im Büro kein Warenlager (auch wenn es anderslautende Gerüchte gibt) und es lag halt nur die „Mana-Tasse" herum. Ich konnte ja nicht ahnen, dass es ein Leser so genau damit nimmt. Die Doppelaxt gehört übrigens nicht ZAM, die gehört mir! Er spielt nur gerne damit herum, wenn er in meinem Büro ist, in der Hoffnung, er könne damit unauffällig verschwinden. Und wieso ist ZAM ein Barbar? Ich dachte immer, er wäre Krebs?

einem Wirtschaftsmagazin besser aufgehoben wäre. Sollen wir über ein Spiel gar nicht oder abwertend berichten, wenn es von „Steuersparern" produziert wird? Und was, wenn die Firma zwar ihren Firmensitz in Deutschland hat, aber weltweit programmieren lässt und somit deutsche Programmierer um ihren Arbeitsplatz bringt? Wie sieht's aus, wenn nur der Support ins Ausland verlegt wird? Und das sind nur die ersten oberflächlichen Fragen. Ich fürchte, dass ein Eingehen auf diese Problematik schlicht unseren Umfang sprengen würde.

Ich bin mir auch gar nicht sicher, ob unsere Leser, für die wir das ja alles machen, daran überhaupt besonders interessiert wären. Womit ich mich auch gerne vorübergehend aus dieser Diskussion verabschiede und auf die Meinungen der anderen Leser warte. Mein Postfach ist durchgehend geöffnet.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Kissenger

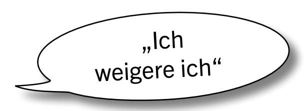
Der Name „Kissenger" setzt sich zusammen aus „Kiss" und „Messenger". Das ist zwar wenig originell, trifft aber die Sache. Man lädt eine App auf sein iPhone, steckt es danach in den „Kissenger" und kann dann einen Kuss über das Internet übertragen. Das klingt so erotisch wie mit einem Rasierapparat zu kuscheln. Zumindest könnte man die Oma stundenlang mit Küsschen bedenken. Man bräuchte dazu nur etwas Erdnussbutter und einen Hund am anderen Ende der Verbindung. Alleine dafür, dass es solche Gedankengänge bei mir erzeugen kann, verachte ich dieses Ding. Und neu ist die Idee auch keinesfalls. Ich habe eine vergleichbare Apparatur schon vor Jahren gesehen, und zwar in *The Big Bang Theory*. Damals hab ich den Scherz für zu beknackt gehalten, als dass so etwas jemals wer bauen könnte. Wenn das die Zukunft ist, werde ich Eremit.

http://kissenger.mixedrealitylab.org/#home



Bildquelle: http://kissenger.mixedrealitylab.org/#home

Anregung



Lieber Herr Rosshirt,

Schreiben Sie doch mal einen Artikel über die soziale Verantwortung der Spielebranche. Mich (und vermutlich auch andere Leser) würde das sehr interessieren. Wenn ich mir z.B. die Firmenanschrift von GOG anschaue, dann kommt mir das Grausen: „GOG Ltd, 7 Florinis Str., Greg Tower, 6th Floor, 1065 Nicosia, Cyprus"

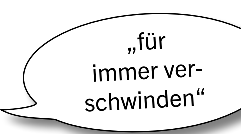
Ich unterstütze eine Firma, die meine Kohle steuerschonend in Zypern abrechnet. Ich weigere ich mich zunehmend diese Firmen zu unterstützen. Ja, ich bin der Meinung, dass auch Spielefirmen/Publisher udgl. eine soziale Verantwortung tragen. Jeder, der Einfluss über Massenmedien (auch indirekt) ausübt, muss sich mit dieser Verantwortung auseinandersetzen ... und da gehört Ihr Magazin auch dazu. Ihre Artikel in den letzten Ausgaben waren sehr aufschlussreich, gut recherchiert und schlüssig formuliert. Weiter so.

Danke für Ihr offenes Ohr und Gruß von hinter den Bergen.

Michael Egger

Ich kann Sie da zwar sehr gut verstehen, bitte aber zu bedenken, dass wir über Produkte berichten – nicht über Firmen. Ich denke, dass eine derartige Berichterstattung in

FdM



Hallo Rainer,

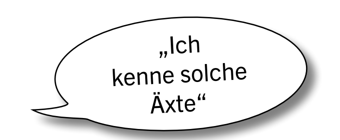
du hattest nach der Meinung deiner Leserschaft zum Thema Fehler des Monats gefragt. Ich finde, diese unsägliche Rubrik sollte für immer verschwinden und in Vergessenheit geraten. Wie armselig ist es denn, (belanglose) Fehler bei anderen zu suchen, mit dem Finger darauf zu zeigen und dann dafür eine Belohnung zu erhoffen? Dann doch lieber Katzenfotos.

Beste Grüße, Nico

Die Meinungen meiner Leser zum FdM sind gespalten und tendieren von totaler Ablehnung bis hin zum Wunsch, ihn auf jeden Fall weiterzuführen.

Ich persönlich würde mich eher deiner Meinung anschließen. Aber mit den anderen will ich es mir natürlich auch nicht verschei... äh ... verscherzen. Daher treffe ich hier und jetzt eine Entscheidung, auf die selbst Salomon persönlich etwas stolz gewesen wäre! Aus oben genannten Gründen wird der FdM mit sofortiger Wirkung begraben, kann aber bei Bedarf reanimiert werden, wenn der Fehler einen gewissen Unterhaltungswert besitzt oder zumindest bemerkenswert (aus welchen Gründen auch immer) ist. Ich hoffe, dass damit nun alle leben können.

Krebserregend



Hallo Herr Rosshirt,

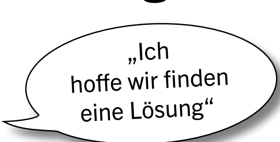
der gesuchte Kollege der letzten Ausgabe war ZAM. In der Hand hält er neben dem Krug auch eine Streitaxt, die vermutlich Ihnen gehört. Ich kenne solche Äxte. Sie sind aus Schaumstoff und mit Kunststoff überzogen. Ist Ihnen nicht bewusst, dass im Brandfall der Schaumstoff in Ihrem Büro sehr gefährlich sein kann? Zudem ist vermutlich die Plastikverkleidung wegen der Weichmacher krebserregend. Machen Sie sich über so etwas nie Gedanken?

Mit freundlichen Grüßen: Mara Böhm

Liebe Frau Böhm, ich kann Ihre Bedenken sehr gut nachvollziehen, bin aber der Meinung, dass die Schaumstoffaxt im Büro weit weniger gefährlich ist als eine echte – trotz der Brandgefahr. Ob sie krebserregend ist, kann ich nicht sagen, da ich keine Ahnung habe, was Schalentiere geil macht.

Anmerkung an mich selbst: ZAM bei Gelegenheit dazu befragen

Zeitfrage



Hallo Leute !!!

Habe mir eine Zeitschrift von euch gekauft und wollte heute den Bonus-Code einlösen. Zu meinem erstaunen habe ich erst auf der codekarte gelesen das die codes nur bis

zum 1.1.2018 gültig sind,leider fehlt dieser hinweis auf der Vorderseite der Zeitschrift. Hätte er dort gestanden hätte ich die Zeitschrift nicht gekauft und somit Geld gespart. Ich hoffe wir finden eine Lösung für das problem .

Mfg. Marc Numan

Bitte gehen Sie zu den Einstellungen Ihres Flux-Kompensators und ändern dort das Erscheinungsdatum Ihrer E-Mail auf den 15.01.2018. Sie wählten versehentlich das Jahr 2017, an dem besagter Code noch ein Jahr lang gültig ist. Ihren Ersatzcode erhalten Sie dann von mir zehn Minuten bevor Sie diese E-Mail schreiben.

Aufgehängt

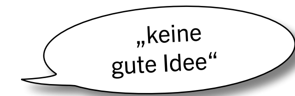


Code eingegeben, dann hat sich die Seite aufgehangen bitte um Klärung

jennihund

Da auf dieser Seite ständig Codes umgewandelt werden und bisher auch keine Beschwerden bezüglich der Erreichbarkeit kamen, würde ich dazu tendieren, den Fehler auf Ihrer Seite zu suchen, ohne Ihnen zu nahe treten zu wollen. Bitte bringen Sie Ihren PC vorbei, damit wir den Fall klären können. Gehe ich recht in der Annahme, dass sich beim Schreiben auch Ihr E-Mail-Programm aufgehängt hat?

Verschiedenes



Hallo Rainer, Herr der Rumpelkammern

Aufgrund eines Artikels in der aktuellen PC Games 02/17 sowie der aktuellen politischen Lage ist mir ein eigenartiger Zusammenhang aufgefallen: Die Lieblingsbekleidung von Agent 47: schwarzer Anzug, weißes Hemd und eine rote Krawatte. Beruf: Auftragskiller. Die Lieblingsbekleidung von Donald Trump: schwarzer Anzug, weißes Hemd und eine rote Krawatte. Beruf: … da möchte ich jetzt lieber nicht drüber nachdenken. Irgendwie bekomme ich nun Angst. Sollte ich mir prophylaktisch einen Bunker zulegen? Das Thema „Arschlochparker“ kenne ich auch zur Genüge, aber den „Arschlochparker“ zuparken ist keine gute Idee, der Schuss könnte ganz schnell nach hinten losgehen. Eine bessere Idee wäre es, sich kleine Kärtchen zu besorgen, die mit netten Sprüchen bedruckt sind wie z.B. „Du bist im Weg!“, „ein Auto, zwei Parkplätze?“ oder eben „Arschlochparker!“. Diese dann in einem günstigen, unbeobachteten Moment gut sichtbar am Zielgefährt drapieren. Und zu guter Letzt noch meine Meinung zu Deiner Frage: Ja. Ach so, Du willst wissen, welche Frage? Na ob PDF für die Leser okay wäre.

Volker F

Der Volksmund sagt: Nur weil du paranoid bist, bedeutet es nicht, dass niemand hinter dir her ist. Aber deine Befürchtung halte ich schon für etwas überzogen – um es milde auszudrücken. Und ehe sich hier noch jemand einmischt: Auf meinen Seiten wird garantiert keine politisch motivierte Diskussion stattfinden. Zum Parkproblem: Mir ist schon klar, dass meine Aktion juristisch gesehen fragwürdig ist. Aber meines Wissens fordert die StVZO doch auch, dass platzsparend zu parken ist. Ich habe noch nie einen Strafzettel am Auto so eines Parkraumvernichters gesehen. Warum eigentlich nicht? Auf die Idee mit den Zettelchen sind neben mir schon unzählige andere gekommen. Als ob sich ein Arschlochparker darum kümmern würde …

Es gibt natürlich auch fertige Klebeschilder, zum Beispiel auf der Seite parkaffe.de, die sich nur mit Etikettenlöser entfernen lassen und somit, laut Hersteller, keine Sachbeschädigung darstellen. Leider nur im Postkartenformat. Ich fürchte, dass der angesprochene Personenkreis nur reagiert, wenn es weh tut – falls überhaupt …

Okay – PDF wird es werden (mein Kochbuch).



Rätselhaft

„Weil ich in Österreich lebe“

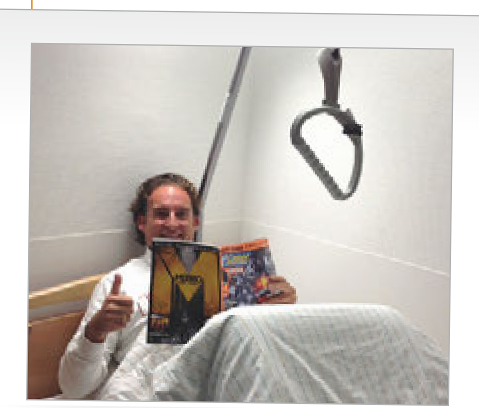
Ich finde, in letzter Zeit sind die Rätsel zu leicht. Weil ich in Österreich lebe, will ich dir auch ein Rätsel machen und bitte dich somit das Wort „Oachkatzlschwoaf“ zu übersetzen. Außerdem wollte ich ein Lob an dich und deine Rumpelkammer ausrichten! Könntest du eventuell eine Ecke mit schwarzem Humor einrichten?

Mit freundlichen Grüßen Jan

Wenn meine Rätsel zu leicht wären, hätte ich auch einer Erklärung dafür bekommen, wie man das Körperteil nennt, auf dem ein Frosch läuft (Mensch = Füße, Hund = Pfote, Frosch =?) – hab ich aber bislang nicht. Und die Schlaumeier, die mir mitteilten, dies wären die berühmten Froschschenkel: An den Schenkeln sind aber die … äh … Froschfüße angewachsen, wie jeder Franzose bestätigen kann. Das Problem ist also nach wie vor nicht gelöst und selbst Mutter Google hat mich da verlassen. Über den Eichhörnchenschwanz kann ein Bayer nur müde lächeln – er nennt sich bei uns genauso! Aus der Ecke mit schwarzem Humor wird nichts. Als ob ich Humor hätte … und schon gar keinen schwarzen.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Glück im Unglück: Die PC Games ist heil geblieben.



Hier hatte das Heft leider weniger Glück.



An dieser Stelle hätte jetzt DEIN Bild sein können!

Rossis Speisekammer



Foto: Fotolia / © Ars Ulrikusch

Heute: Kaspressknödl

Wir brauchen:

- 2-3 alte Semmeln
- 1 große Zwiebel
- ca. 150 g Käse grob gerieben (ich nehme immer halb Emmentaler, halb Gouda)
- ca. 100g gewürfelter Speck
- 2 Eier
- ca. 125 ml Milch
- 2 EL Mehl
- Schnittlauch

Zuerst schneiden wir die Semmeln in kleine Würfel. Milch und Eier werden verquirlt, mit Pfeffer und Salz abgeschmeckt und über die Semmeln gegossen. Alles wird gut vermengt und erst einmal stehen gelassen. Zwiebel würfeln, mit dem Speck kurz in der Pfanne andünsten und mit dem kleingeschnitten Schnittlauch und dem Käse zur Masse hinzugeben, dannach alles kräftig mit den Fingern vermengen. Wer mag, kann den Schnittlauch auch weglassen oder durch Petersilie ersetzen. Den „Teig" formen wir jetzt zu kleinen Kugeln und drücken sie etwas platt (so ähnlich wie Burger). Jetzt müssen die Kaspressknödl nur noch auf beiden Seiten in etwas Öl angebraten werden. Fertig. Kaspressknödl eignen sich als Beilage zu allem Möglichen, schmecken prima zu Salat und ergeben sogar eine sehr leckere Einlage für Suppe.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

crucial by Micron

Crucial MX 300 SSD

Mehr Gigabyte fürs Geld

Erhöhen Sie Geschwindigkeit, Langlebigkeit und Effizienz Ihres Systems für die kommenden Jahre mit der Crucial MX300 SSD. Starten Sie in Sekundenschnelle und führen Sie selbst anspruchsvolle Anwendungen schneller aus – mit einer SSD, die die aktuelle 3D-NAND-Flash-Technologie mit der Leistung früherer SSDs aus der MX-Reihe kombiniert. Ihr Speicherlaufwerk ist nicht nur ein Container, es ist ein Modul, das alles, was Sie tun und verwenden, lädt und speichert. Holen Sie mehr aus Ihrem Computer heraus – beschleunigen Sie fast alle Leistungsbereiche.











Crucial MX300 | 1 TB

- Solid-State-Drive • CT1050MX300SSD1
- 1.000 GB Kapazität
- 530 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- 92.000 IOPS lesen • 83.000 IOPS schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform



IMLMCS1





Crucial MX300 | 275 GB

- Solid-State-Drive
- CT275MX300SSD1
- 275 GB Kapazität
- 530 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- 55.000 IOPS lesen • 83.000 IOPS schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMCS





Crucial MX300 | 525 GB

- Solid-State-Drive
- CT525MX300SSD1
- 525 GB Kapazität
- 530 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- 92.000 IOPS lesen • 83.000 IOPS schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMKMCS0



154,90

Crucial MX300 | 525 GB

- Solid-State-Drive
- CT525MX300SSD4
- 525 GB Kapazität
- 530 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- 92.000 IOPS lesen • 83.000 IOPS schreiben
- M.2 Typ 2280

IMKMCS2







OMEN by hp



1.499,-

OMEN by HP 17-w108ng

- 43,9 cm (17,3") • FHD Display, (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1 TB SATA
- NVIDIA® GeForce GTX 1060 6 GB VRAM
- USB 3.1, Bluetooth 4.2
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8H38

msi



1.149,-

MSI GL62 7RD-083

- 39,6 cm (15,6") • FHD-Display mit LED-Backlight (1.920 x 1.080)
- Intel® Core i7-7700HQ Prozessor (2,80 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 1 TB SATA (7200 U/Min.)
- NVIDIA® GeForce® GTX 1050 • USB 3.1 Typ-C (Gen 1), Bluetooth 4.0 • Windows® 10 Home (OEM)

PL6MAW

HUAWEI



369,-

Huawei Honor 8

- Touchscreen-Handy • Standards: 3G/UMTS, 4G/LTE, HSPA+
- 12.0-Megapixel-Dual-Kamera (Rückseite) • microSD-Slot (max. 128 GB)
- 13,2-cm-Display • WLAN a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.2 • micro-USB-Typ-C, 3,5-mm-Kopfhörer-Buchse • kapazitives Multitouch-Display • ohne SIM-Lock

OCBCN9 | OCBCNA | OCBCN8

PREDATOR





799,-

Acer Predator Z301C

- LED-Monitor • 75 cm (29,5") Bilddiagonale
- 2.560x1.080 Pixel • 4 ms Reaktionszeit
- Energieklasse: A+ • Kontrast: 3.000:1
- 144Hz (overclocked 200Hz) • Helligkeit: 300 cd/m²
- HDMI, DisplayPort, Audio-Out, USB 3.0 Hub

V6LA60

SAMSUNG



499,-

Samsung C27FG70

- LED-Monitor, Curved • 69 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD) • 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Blickwinkel 178° • Energieklasse: B
- höhenverstellbarer Standfuß
- Helligkeit: 350 cd/m² • Flicker-Free, Eye Saver Mode
- 2xHDMI, DisplayPort, Audio

V6LU0027

Lenovo



799,-

Lenovo Yoga 510-14IKB

- 80VB009AGE • 35,6 cm (14,0") • FHD-Touch Display, anti-glare (1.920 x 1.080)
- Intel® Core i5-7200U Prozessor (2,50 GHz)
- 4 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD • AMD Radeon R5 M430 2 GB VRAM • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Windows® 10 Home (64 bit) (OEM)

PL4I6P

COOLER MASTER Make It Yours.





169,90

Cooler Master Master Case 5 Pro

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5"/2,5", 2x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- NVIDIA® Edition • Window Kit

TQXM5005

be quiet!



79,90

be quiet! PURE BASE 600

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5"/6x 2,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV2026

GIGABYTE

79,90

GIGABYTE Force K85 Gaming Mechanical

- Gaming-Tastatur • Kailh-Red-Schalter
- N-Key Rollover (NKRO)
- Beleuchtung mit 16,8 Mio. Farben
- USB 2.0

NTZG73

Thermaltake



99,90

Thermaltake Toughpower Grand RGB 750W Gold

- Netzteil • 750 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • 13 x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschluss • Kabel-Management
- 1x 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX 12v 2.4, SSI EPS 12V 2.92

TN7T41

ICY BOX



54,90

ICY BOX IB-AC6702 7Port

- USB 3.0 HUB • alle USB 3.0 Anschlüsse können als 5V / 2,4A Ladeports genutzt werden
- LED für Betrieb + Festplattenaktivität
- LED Anzeige für Stromstärke am ersten USB Anschluss

MR#VRK

hp

152,90

Hewlett-Packard OfficeJet Pro 8710 All-in-One Printer

- Multifunktionsdrucker
- bis zu 4.800x1.200 dpi Druckauflösung
- bis zu 22 Seiten/min Schwarzdruck
- bis zu 18 Seiten/min Farbdruck
- Kopier-, Scan- und Faxfunktion • LAN, WLAN, USB

WT#HMX

D-Link Building Networks for People





84,90

D-Link DCS-936L

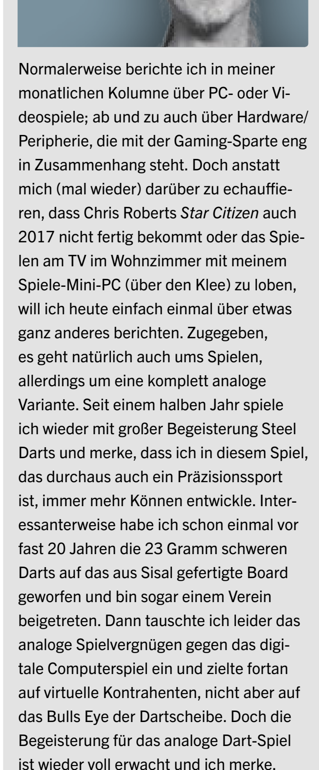
- WLAN HD Netzwerkkamera
- 1/4" 1 Megapixel CMOS-Sensor
- F2.4 / 2,45 mm

UALD59

HDR, wie ist der Status quo?

Seite 110 2017 soll das HDR-Jahr werden, selbst für den PC. Ist das die Display-Revolution oder alter Wein in neuen Farbkanälen?

Spielt ihr auch ab und an mal analog?



Normalerweise berichte ich in meiner monatlichen Kolumne über PC- oder Videospiele; ab und zu auch über Hardware/Peripherie, die mit der Gaming-Sparte eng in Zusammenhang steht. Doch anstatt mich (mal wieder) darüber zu echauffieren, dass Chris Roberts *Star Citizen* auch 2017 nicht fertig bekommt oder das Spielen am TV im Wohnzimmer mit meinem Spiele-Mini-PC (über den Klee) zu loben, will ich heute einfach einmal über etwas ganz anderes berichten. Zugegeben, es geht natürlich auch ums Spielen, allerdings um eine komplett analoge Variante. Seit einem halben Jahr spiele ich wieder mit großer Begeisterung Steel Darts und merke, dass ich in diesem Spiel, das durchaus auch ein Präzisionssport ist, immer mehr Können entwickle. Interessanterweise habe ich schon einmal vor fast 20 Jahren die 23 Gramm schweren Darts auf das aus Sisal gefertigte Board geworfen und bin sogar einem Verein beigetreten. Dann tauschte ich leider das analoge Spielvergnügen gegen das digitale Computerspiel ein und zielte fortan auf virtuelle Kontrahenten, nicht aber auf das Bulls Eye der Dartscheibe. Doch die Begeisterung für das analoge Dart-Spiel ist wieder voll erwacht und ich merke, dass mein Average steigt. Auf jeden Fall ist Darts eine tolle analoge Abwechslung im digitalen (Arbeits-)Alltag.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

€ 828,-

Zugegeben, unser Einsteigermodell ist nicht günstig. Dafür investiert ihr mit 16 GB RAM und der RX 470 in die Zufunft und auch der FX-8300 verfügt noch über ausreichend Leistung.

CPU



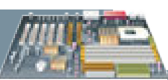
Hersteller/Modell:	AMD FX-8300
	+ AMD Boxed Kühler
Kerne/Taktung:	4m/8t/3,3 GHz (Turbo: 4,2 GHz)
Preis:	**110 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs Ryzen-CPUs stehen zwar kurz vor der Markteinführung, doch bis dahin bieten die Modelle der **FX-Reihe**, im speziellen der empfohlene **FX 8300**, das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Ein **Intel-Vierkerner** wie der **Core i5-6500** ist mit einem Preis von **205 Euro** inklusive Boxed-Kühler deutlich teurer.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell:	MSI Radeon RX 470 Armor 4G OC
Chip-/Speichertakt:	926 (1230 Boost)/3.300 MHz
Speicher/Preis:	4 Gigabyte GDDR5/**190 Euro**

ALTERNATIVE

Wem fast **200 Euro** für eine Grafikkarte zu viel sind, der trifft mit der **GTX 1050 Ti** eine günstigere Wahl. Unsere Empfehlung: die **Zotac GTX 1050 Ti OC Edition** (**161 Euro**). Mit **4 GB VRAM** ist die Karte für ***Resident Evil 7***, gut gerüstet. Bei der Leistung fällt sie jedoch hinter die **RX 470** zurück und die **Low-Level-APIs Vulkan** und **Mantle** werden nicht unterstützt.

MAINBOARD



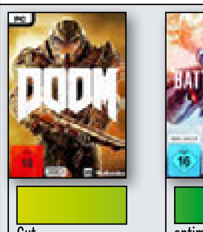
Hersteller/Modell:	Gigabyte GA-970A-UD3P
Formfaktor/Sockel (Chipsatz):	ATX/Sockel AM3+ (AMD 970)
Zahl Steckplätze/Preis:	DDR3, PCI-E x16 2.0 (2), x1 2.0 (3), PCI (2)/**74 Euro**

ALTERNATIVE

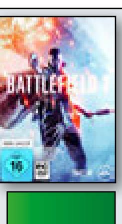
Für den **FX-8300** benötigt ihr eine **Sockel-AM3+-Platine**, erst mit AMDs neuen Ryzen-CPUs kommen die **AM4-Platinen** mit **DDR4-Unterstützung**. Wählt ihr die teure **Intel-CPU**, findet ihr mit dem **Gigabyte GA-B250M-DS3H** für **75 Euro** einen günstigen Unterbau für die **Skylake-CPU** mit **DDR4**-Support.

FULL-HD-TAUGLICH, DANK RX 470

- ⊞ Da die RX 470 von der Low-Level-API Vulkan profitiert, läuft *Doom* in 1080p flüssig mit ca. 50 Fps.
- ⊞ Vulkan macht der RX 470 auch in *Battlefield 1* Beine, sodass ihr in 1080p mehr als 70 Fps erzielt.
- ⊞ Mit reduzierten Schattendetails läuft *Resident Evil 7* auch noch in der WQHD-Auflösung ruckelfrei.



Gut



optimal



Gut

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse:	SharkoonBW9000-W (Fenster, ungedämmt, 2x 140-, 1x 120-mm-Lüfter mitgelief. (**70 Euro**)
Netzteil:	Be quiet! Pure Power 9-CM 400W (**59 Euro**)
Laufwerk:	Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**10 Euro**)

RAM

Hersteller/Modell:	G.Skill Trident X
	F3-1600C7D-16GTX
Kapazität/Standard:	2 x 8 Gigabyte/DDR3-1600
Timings/Preis:	7-8-8-24/**118 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell:	Crucial MX200
	Western Digital Red (WD30EFRX)
Anschluss/Kapazität:	SATA3 6GB/s 275 GByte/
	3.000 GByte
U/min./Preis:	–/5.400/**85 Euro/114 Euro**

LETZTER VERSUCH: FX-8300 MIT VIER MODULEN FÜR 110 EURO

Auch wenn AMDs kommende Generation vor der Tür steht, wollen wir die FX-Ära nicht verstreichen lassen, ohne den letzten interessanten Bulldozer getestet zu haben: den FX-8300, der auch im Einsteiger-PC steckt.

Zugegeben, viel Neues gibt es an der FX-Front nicht zu berichten und auch der für unseren Einsteigerrechner empfohlene FX-8300 ist kein brandaktuelles Modell. Allerdings macht er durch seinen in den letzten Monaten deutlich gefallenen Preis auf sich aufmerksam: Für 110 Euro ist der Einstieg in die Welt der vier Module/Kerne respektive acht Threads so günstig wie nie.

Mit einem Basis-Takt von 3,3 GHz und einem Maximalturbo von 4,2 GHz bietet der FX-8300 im selben TDP-Rahmen von 95 Watt 100 respektive 200 MHz mehr als der von uns lange Zeit für Einsteiger empfohlene FX-8320E. Das allein jedoch ist aufgrund des freigeschalteten Multiplikators bei FX-Prozessoren nicht spannend. Doch inzwischen kostet der FX-8300 auch 15 Euro weniger als sein etwas energieeffizienterer „E“-Verwandter und erzielt dank seiner etwas höheren Performance ein deutlich besseres Preis-Leistungs-Verhältnis.

In dieser Hinsicht schlägt er auch den FX-6350 und muss sich im AMD-Lager nur den deutlich günstigeren Drei- respektive Zweimodulern FX-6300 und Athlon X4 845 (Sockel FM2+) geschlagen geben. Die Spieleleistung liegt im gewichteten und normierten Mittel etwa auf dem Niveau des Core i5-2500K, die Anwendungsperformance auf dem des Core i5-3570K.

▼ Acht Kerne respektive vier Module mit je zwei Leistungszentralen hat der FX-8300 zu bieten. Mit seinem aktuellen Preis ist er eine günstige Alternative zum FX-8350 (150 Euro) und den im Handel nur kaum noch verfügbaren Core i5 2500K (Sandy Bridge) sowie Core i5 3570K (Ivy Bridge, 278 Euro).





MITTELKLASSE-PC

Für ein flüssiges Spielvergnügen in Full HD und teilweise auch in WQHD seid ihr mit der Kombination aus Core i5 6600 und GTX 1060 sehr gut gerüstet. Für UHD reicht die Leistung der GTX 1060 nicht.

CPU



Hersteller/Modell: Intel Core i5-6600 (Skylake) + Arctic Freezer i32
Kerne/Taktung: 4c/4t/3,3 GHz (Turbo 3,9 GHz)
Preis: 228 Euro + 26 Euro

ALTERNATIVE

Wenn ihr eurer CPU die Taktsporen geben wollt, benötigt ihr ein Modell mit **freiem Multiplikator**, beispielsweise den **Core i5-6600K (4c/4t/3,5 GHz, Turbo: 3,9 GHz).** Der ist mit einem Preis von **240 Euro** nicht nur etwas teurer, bei kräftiger Übertaktung wird wahrscheinlich auch ein leistungsstärkerer Kühler fällig.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

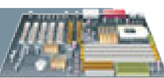


Hersteller/Modell: Zotac GTX 1060 AMP!
Chip-/Speichertakt: 1.556 (1.848 Boost)/4.007 MHz
Speicher/Preis: 6 Gigabyte GDDR5/**287 Euro**

ALTERNATIVE

Die **AMD-Alternative** zur **GTX 1060** von Zotac ist die **RX 480**, AMDs aktuell schnellste GPU vor dem Launch der neuen Vega-Generation. Die **RX 480**, unser Preis-Leistungs-Tipp wäre die **MSI RX 480 Gaming X 8G** für **250 Euro,** ist aber trotz **Vulkan-** und **Mantle**-Unterstützung sowie **8 Gigabyte** Grafikspeicher nicht schneller als die **Geforce GTX 1060.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: Asrock B150M Pro4S
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (B150/µATX)
Zahl Steckplätze/Preis: 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), x1(2), 6x USB 3.0/**73 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **Core i5-6600K,** dessen Takt sich dank des **offenem Multiplikators** locker auf **4 GHz** und mehr anheben lässt, lohnt sich eine Platine mit sehr vielen **OC-Funktionen** im UEFI. Ein empfehlenswertes und günstiges Mainboard wäre beispielsweise das **Asrock Z170 Gaming K4** für **125 Euro.**

RAM



Hersteller/Modell: Kingston Hyper X Fury (HX426C15FBK2/16)
Kapazität/Standard: 2 x 8 Gigabyte/DDR4-2666
Timings/Preis: 15-17-17-35/**131 Euro**

SSD/HDD



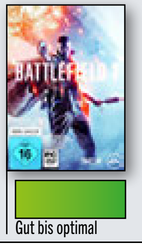
Hersteller/Modell: Samsung SSD 850 Evo, Western Digital Red (WD30EFRX)
Anschluss/Kapazität: SATA3 6Gb/s/500 GB/3.000 GB
U/min./Preis: –/7.200/**155 Euro**/**114 Euro**

FÜR DAS WQHD-SPIELVERGNÜGEN

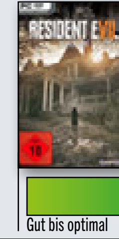
- Dank GTX 1060 erzielt ihr im Multiplayer-Modus von *Battlefield 1* in der WQHD-Auflösung 57 Fps.
- Auch ohne Vulcan-Unterstützung läuft *Doom* in WQHD (2.560 x 1.440) mit druchschnittl. 70 Fps.
- In 1080p läuft *Resident Evil 7* ruckelfrei mit 60 Fps. In WQHD solltet ihr die Schattenqualität verringern.



Gut bis optimal



Gut bis optimal



Gut bis optimal

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Be quiet Pure Base 600, gedämmt, kein Fenster 1x 140/120-mm-Lüfter mitgeliefert (**80 Euro**)
Netzteil: Cooler Master V550, 550 Watt, Kabel-management, 80+ Gold (**97 Euro**)
Laufwerk: LG GH25NSC0 DVD-RW (**10 Euro**)

BE QUIET PURE BASE 600: FLEXIBEL, LEISE UND GÜNSTIG

Für preisbewusste Käufer kombiniert Be quiet beim Pure Base 600 die Flexibilität des Dark Base 900 und die sehr gute, leise Kühlung der Silent-Base-Reihe.

Obwohl Be quiet seinem Einsteigermodell den Namen Pure Base 600 gibt, ist die Ausstattung keinesfalls puristisch. Wie das Dark Base 900 verfügt das Pure Base 600 über frei positionierbare 3,5/2,5-Zoll-Kombi-Laufwerkshalterungen, an deren Außenseiten zusätzlich zwei 2,5-Zoll-SSDs/HDDs angebracht werden können. Dazu kommen zwei demontierbare 2,5-Zoll-SSD-Befestigungen, die an die Rückseite der Mainboard-Halterung angeschraubt sind. All diese Einbaumöglichkeiten für SSDs/HDDs lassen sich beim Pure Base 600 sehr einfach entnehmen. Mit 51 Litern fällt das Innenraumvolumen nicht gerade üppig aus, trotzdem ist ausreichend Platz für die Bestückung mit Lüftern oder Radiatoren beim Einsatz einer Wasserkühlung vorhanden. An die Front passen ein 140-mm- oder zwei 120-mm-Lüfter – beim Ausbau des 5,25-Zoll-Käfigs sind es drei 120-mm-Propeller. An der Gehäuseoberseite ist Platz für drei 120-mm- oder zwei 140-mm-Lüfter. Der 120-mm-Heckpropeller, ein Be quiet Pure Wings 2, gehört genauso zur Grundausstattung wie der bereits an der Front montierte Pure Wings 2 mit 140 mm Durchmesser. Zwei USB-3.0- und Audio-Anschlüsse sowie die dreistufige Lüftersteuerung runden die Ausstattung ab. In der Praxis überzeugt der Midi-Tower mit seiner Flexibilität bei Einbau von Hardware sowie mit guten Kühleigenschaften (CPU: 68 °C, GPU: 70 °C M.2-SSD: 52 °C und Innenraum: 40 °C). Dabei beträgt der Geräuschpegel akzeptable, hörbare 1,3/1,4 Sone.



Be quiet Pure Base 600: Die drei 2,5/3,5-Zoll-Kombihalterungen lassen sich ausbauen.

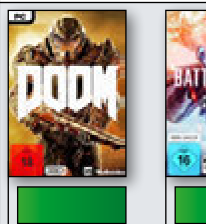


HIGH-END-PC

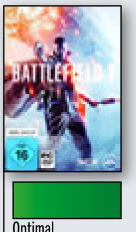
Die GTX 1070 im High-End-Rechner garantiert bei einer Auflösung von 2.560 x 1.440 (WQHD) hohe Fps-Raten. Um die auch in UHD zu erzielen, müsste jedoch eine sehr potente GPU, wie eine GTX 1080 oder Titan X, im PC stecken.

FÜR UHD GUT, FÜR WQHD OPTIMAL

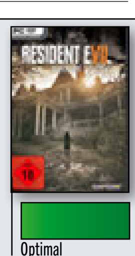
- Mit ca. 50 Fps ist *Battlefield 1* in UHD gut spielbar. In WQHD erhöht sich die Framerate auf 87 Fps.
- In WQHD könnt ihr *Doom* mit einer sehr hohen Bildrate genießen. Selbst UHD ist nocht gut spielbar.
- Für die UHD-Optik in Resident Evil 7 ist die GTX 1070 zu schwach. In WQHD erzielt sie aber 84 Fps.



Optimal



Optimal



Optimal



▲ Das brandneue Beyerdynamic Custom Game ist nicht nur ein sehr gut klingendes Headset, sondern lässt sich auch umfangreich individualisieren. Dazu kommen ein sehr guter Tragekomfort sowie ein ausgezeichnetes Mikrofon.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-7700K (Kaby Lake) + ... Scythe Mugen 5
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,2 GHz (Turbo 4,5 GHz)
Preis: .... **360 Euro** + **45 Euro**

ALTERNATIVE

Solange AMD keine High-End-CPUs im Porfolio hat, empfehlen wir mit dem **Core i7-7700K** ein neues Kaby-Lake-Modell. Der ist im Preis gesunken und nur etwas teurer als der **Ci7-6700K (Skylake: 4c/8t/4,0 GHz/Turbo: 4,2 GHz/340 Euro).**

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Palit GTX 1070 Game Rock Premium
Chip-/Speichertakt: ..... 1.670 (1.936 Boost)/4.253 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GDDR5/**480 Euro**

ALTERNATIVE

Für **Full HD/WQHD** seid ihr mit einer **GTX 1070** auf der sicheren Seite. Für **UHD** muss ein flottere Pascal-GPU her. Beispielsweise die **Inno 3D GTX 1080 iChill X3** für **677 Euro. AMDs R9 Fury X** (**480 Euro**) kann hier nicht mehr mithalten.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z270 Gaming Pro Carbon
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z270)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (3), PCI-E x1 3.0 (3), M.2/**180 Euro**

ALTERNATIVE

Die MSI-Platine verfügt über einen **M.2-** und **zwei USB-3.1-Ports (Typ C und A)**. Wer dem Skylake-Vierkerner **Ci7-6700K** den Vorzug gibt, kann die **MSI-Platine** nehmen oder mit dem **Asrock Z170 Gaming K4** für **125 Euro** ein paar Euro sparen.

RAM



Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX .... (CMK32GX4M4B3600C18)
Kapazität/Standard: . . . 4 x 8 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 18-19-19-39/**257 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Toshiba OCZ RD400 (M.2)/ Western Digiatal Red (WD60ERF)
Anschluss/Kapazität: .... PCI-E 3.0 x4/512 GB/6.000 GByte
U/min./Preis: .... –/7.200/**282 Euro/251 Euro**

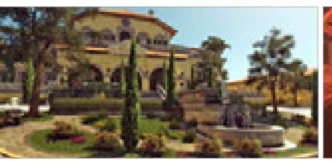
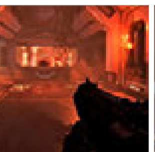
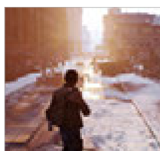
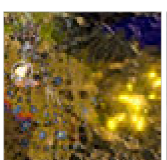
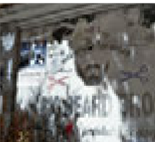
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Anidees AI Crystal (Seitentele aus Glas, keine .... Dämmung), 4x 120-mm-Lüfter mitgel. (**150 Euro**)
Netzteil: . . Seasonic Platinum 760W (**155 Euro**)
Laufwerk: . Asus SBC-06D2X-U, extern USB 2.0 (**75 Euro**)

BEYERDYNAMIC CUSTOM GAME: TOLLES STEREO-HEADSET MIT HI-FI-QUALITÄTEN

Wer bereit ist, für Top-Klang beim Spielen und Musikhören ein paar Euro mehr auszugeben, trifft mit dem Beyerdynamic-Headset genau die richtige Wahl.

Bei dem für rund 200 Euro erhältlichen Headset handelt es sich um ein klassisches Stereo-Gerät, allerdings bietet es einige Anpassungsmöglichkeiten. So finden sich an der Unterseite der geschlossenen Hörermuscheln variable Bassreflex-Öffnungen, welche eine individuelle Abstimmung mit vier Stufen (bassarm/linear/kräftiger, warmer Klang/Bassbetonung) und so für jeden Geschmack etwas zu bieten hat – Testergebnisse beziehen sich auf die zweite Stufe. Neben dem Klang kann das Custom Game zudem optisch und funktional individualisiert werden, so lassen sich beispielsweise die Seitenteile durch poppigere Varianten tauschen. Im Zubehör des Custom Game, das auch eine stabile Aufbewahrungsbox aus Nylon umfasst, findet ihr zudem optionale Seitenteile. Außerdem könnt ihr das Headset durch andere Kabel zum mobilen oder DJ-Kopfhörer umfunktionieren und die Polster von Hörer und Bügel tauschen. Letztere fallen jedoch schon im Auslieferungszustand extrem geschmeidig aus und bieten sowohl einen tollen Komfort als auch eine sehr gute Isolation. Das mit 290 Gramm mittelschwere und klasse ausbalancierte Custom Game sitzt auch dank der tollen Haptik der Materialien ausgesprochen bequem auf dem Kopf und fällt auch nach vielen Stunden nicht unangenehm auf. Mit dem Beyerdynamic-Headset könnt ihr gleichermaßen Musik hören, Filme sehen oder spielen, der ausgewogene und sehr detaillierte Klang macht es zu einem echten Allrounder. Das ausgezeichnete, direkt am Kabel befestigte Mikrofon rundet das erstklassige Gesamtbild ab. Und dank des geringen Widerstands von 16 Ohm sowie der sehr guten Isolation, ist das mit 1,51 bewertete Custom auch für den mobilen Einsatz voll geeignet. Obendrauf ist die Ersatzteillieferung über Jahre hinweg kein Problem. Den nicht günstigen, jedoch fairen Preis von 200 Euro kann man also durchaus als längerfristige Investition sehen.



Low- vs. High-Level-API: Stand 2017

Die hardwarenahen Grafikschnittstellen Direct X 12 und Vulkan mausern sich. PC Games prüft den Status Ende Januar 2017.

Von: Raffael Vötter

Spiel (Plattform) – Testszene	High Level, 720p	Low Level, 720p	Differenz High-Low	High Level, 1440p	Low Level, 1440p	Differenz High – Low
Ashes of the Singularity (GoG) – „Scavenger“	16/27,8 (DX11)	24/49,3 (DX12)	+77 %	14/26,1 (DX11)	15/28,5 (DX12)	+9 %
Battlefield 1 (Origin) – „Gallipoli“	88/95,3 (DX11)	94/104,5 (DX12)	+10 %	43/47,6 (DX11)	44/47,8 (DX12)	+0,5 %
Deus Ex: Mankind Divided (Steam) – „Prague“	48/70,5 (DX11)	39/53,9 (DX12)	-24 %	37/47,1 (DX11)	36/48,1 (DX12)	+2 %
The Division (Uplay) – „Madison FH“	68/97,5 (DX11)	80/105,7 (DX12)	+8 %	40/50,0 (DX11)	44/52,4 (DX12)	+5 %
Doom (Steam) – „Devil's Dance“	53/64,3 (OGL)	175/199,4 (Vulkan)	+210 %	53/63,7 (OGL)	92/107,5 (Vulkan)	+69 %
Hitman (Steam) – „Sapienza“	33/43,1 (DX11)	48/63,8 (DX12)	+48 %	33/43,4 (DX11)	46/60,4 (DX12)	+39 %
Rise of the Tomb Raider (Steam) – „Geo Valley“	35/56,2 (DX11)	49/77,5 (DX12)	+38 %	30/36,0 (DX11)	31/37,9 (DX12)	+5 %
Total War: Warhammer (Steam) – „Snowdrop“	26/34,4 (DX11)	26/28,8 (DX12)	-16 %	26/29,5 (DX11)	25/27,8 (DX12)	-6 %
Bemerkungen: AMD FX-8350 (4,0 GHz) & Radeon R9 Nano (1,0 GHz); RS 17.1.1, Windows 10 x64. Angaben in Fps (minimal/Durchschnitt)						

Patches für bestehende Spiele sowie neue Titel sorgen für eine Verbreitung der Low-Level-Schnittstellen Direct X 12 und Vulkan. Letztere fristet nach wie vor ein Schattendasein, obwohl diese API im Gegensatz zu DX12 weder Windows-10- noch generell Windows-gebunden ist. Der neueste Titel im Low-Level-Reigen ist Ubisofts *The Division*, der noch Ende 2016 fit für DX12 gemacht wurde. Im Februar folgt voraussichtlich ein weiteres DX12-Spiel von Ubisoft: *For Honor.*

Zeit, den Zustand bestehender Low-Level-Implementierungen abzuklopfen. Wir haben acht populäre Spiele mit dem Patch-Stand Januar 2017 erneut getestet. Zum Einsatz kommt dabei ein reines AMD-System, basierend auf einem FX-8350-Prozessor sowie einer Radeon R9 Nano. Die Taktraten sind auf 4,0 GHz (CPU) respektive 1,0 GHz (GPU) festgesetzt, um möglichst präzise Messwerte zu erhalten. Die Benchmarks finden praxisnah mithilfe von Spielständen anstelle von integrierten Benchmarks statt und sind in zwei Kategorien gestaffelt. Im ersten Durchlauf provozieren wir mithilfe der 720p-Auflösung ohne AA/AF/AO ein vollständiges CPU-Limit, im zweiten steigern wir die Pixelmenge auf die WQHD-Auflösung und aktivieren AA/AF/AO, um weitgehend im Grafiklimit zu landen. Die Ergebnisse (siehe oben) sind durchwachsen, aber grundsätzlich positiv: Abgesehen von *Deus Ex Mankind Divided* und *Total War Warhammer*, die im CPU-Limit nach wie vor unerklärlich schlecht performen, bringen DX12 und Vulkan kleine bis große Fps-Gewinne. ❑

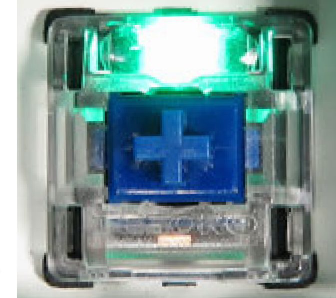
Innovation: Tesoro präsentiert optischen Tastenschalter

Mit Tesoros Excalibur Spectrum SE, einem nur in Amerika erhältlichen mechanischen Keyboard, gibt der neue Tesoro Optical Switch sein Debüt.

Von: Frank Stöwer

Die mit einer RGB-Einzeltastenbeleuchtung (10 Effekte und dynamische Beleuchtungsaufzeichnung) sowie Makro-Direktaufzeichung ausgestattete Excalibur Spectrum SE ist die erste mechanische Tastatur von Tesoro, die mit den neuen optischen Tastenschaltern bestückt ist. Anders als herkömmliche Schalter arbeitet der Tesoro Optical Switch nicht mit der Kontaktauflagerung von zwei Metallplättchen, sondern nutzt einen Laserstrahl (siehe Bild rechts oben). Der wird beim Auslösen unterbrochen, wodurch dann das Auslösesignal zustande kommt.

Der Vorteil dieser auf der CES 2017 präsentierten Weltneuheit ist laut Tesoro die Tatsache, dass mit einem digitalen und nicht mit einem analogen Signal gearbeitet würde, welches nicht mehr gewandelt werden müsse. Das mache den Switch schnell – Tesoro wirbt mit einer Zeit von 0,1 ms (!) zwischen dem Auslösen und der Verarbeitung im PC. Dazu kommt, dass aufgrund fehlender Metallteile (die Rückführfeder liegt innerhalb des Stempelgehäuses) keine Korrosion, also keine Probleme mit Luftfeuchtigkeit oder Schweiß entstehen können. In Deutschland soll der bei ersten Tests gefühlt wirklich äußerst schnell auslösende Tesoro Optical Switch Blue (Feedback: haptisch/akustisch) mit der Tesoro Gram SE Spectrum Optical für 149 Euro im zweiten Quartal 2017 sein Debüt geben. ❑


TRIFF DIE MACHER DEINER SPIELE!

- Fan-Meetups mit Deinen Topstars!
- Autogrammstunden z. B. mit den Machern von Call of Duty
- Hol Dir für Dich signierte Special Editions

WERDE SELBST ZUM SPIELEENTWICKLER!

- Finde Deinen Weg in die Branche
- Sprich mit potentiellen Arbeitgebern
- Informiere Dich über alle Ausbildungen
- Besuche die Making Games Talents Expo

HOL DIR NEUESTE HARDWARE UND SPIELE!

- Brandneue Games zu Superpreisen
- Sichere Dir exklusive Sonderangebote
- Hol Dir seltene Special Editions

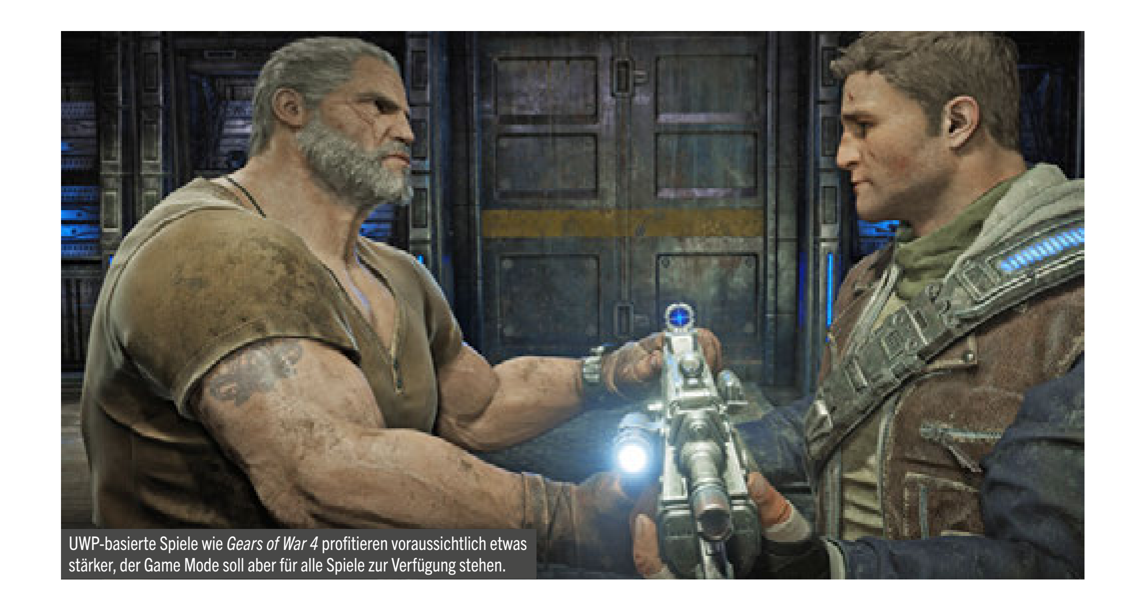
ZOCKE DEINE SPIELE!

- MGF-Showbühne
- Zocke mit den Profis
- E-Sports Live
- Teste neue Spiele
- Über 30 neue Indie-Games
- Retro-Zone
- Chill'n'Play-Areas
- Gaming Stations

MAKINGGAMESFESTIVAL.COM

Von: David Bergmann

Windows 10 bekommt bald einen Game Mode. Das klingt verlockend, das klingt nach mehr Performance! Oder klingt's zu gut, um wahr zu sein?


UWP-basierte Spiele wie *Gears of War 4* profitieren voraussichtlich etwas stärker, der Game Mode soll aber für alle Spiele zur Verfügung stehen.

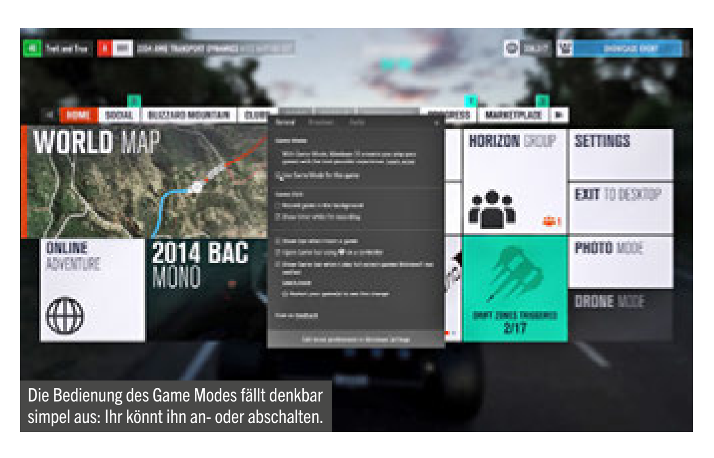
Windows 10: Was ist der Game Mode?

Microsoft erweitert Windows 10 in diesem Jahr mit dem Creators Update und holt dabei unter anderem den Software-Opa Paint in die Moderne. Der neue Name ist Programm: Paint 3D soll die Bearbeitung von 3D-Bildern ermöglichen. Überhaupt dreht sich viel um die dritte Dimension – das Creators Update führt nämlich „Windows Holographic" ein. Über unterstützte Hardware von Drittherstellern lassen sich damit Augmented-Reality- oder Virtual-Reality-Inhalte nutzen. Das Ganze ist eine Art Vorstufe zu Microsofts eigener HoloLens-Brille.

Für die meisten Spieler versprühen Paint 3D und Windows Holographic nun aber wohl den Sexappeal von Fallobst ... doch halt! Das Creators Update hat auch den sogenannten Game Mode im Gepäck, der eine bessere Spiele-Performance verspricht. Wie das funktionieren soll? Wir haben die Antworten auf die wichtigsten Fragen zum Game Mode.

WAS IST DER GAME MODE ÜBERHAUPT?

Der Modus soll dafür sorgen, dass Spiele bestmöglich laufen – so gut, wie es das jeweilige Hardware-Setup eben zulässt. Die Erwartungshaltung an das Tool sollte man jedoch realistisch ansetzen. Microsoft entwickelt hier keine Wunderwaffe, die für euren PC das Gleiche leistet wie Spinat für Popeye. Der Spielmodus soll nicht für einen pauschalen Performance-Boost sorgen, sondern eine konstante Leistung sichern. Was schließlich jeder von uns schon einmal erlebt haben dürfte: Mitten im Spiel bricht kurzzeitig die Performance ein, es kommt zu Framedrops. Das kann freilich schlicht an Bugs oder mangelnder Optimierung des jeweiligen Spiels liegen – manchmal drängen sich aber auch ein Windows-Prozess oder eine andere Anwendung kurzzeitig zu sehr in den Vordergrund und klauen dem Spiel dringend benötigte Ressourcen. Solche Situationen soll der Game Mode verhindern, indem das Betriebssystem dem Spiel bei CPU, Grafikkarte, Speicher & Co klar den Vorrang gibt. Andere Anwendungen müssen sich gewissermaßen mit dem begnügen, „was übrig bleibt".



Die Bedienung des Game Modes fällt denkbar simpel aus: Ihr könnt ihn an- oder abschalten.

WO FINDE ICH DEN GAME MODE?

Derzeit noch nirgends. Der Game Mode ist momentan nur für Mitglieder des Windows-Insider-Programms in einer ersten Fassung testbar. Sobald das Creators Update aber erscheint, erreicht ihr das neue Feature über die Spielleiste von Windows 10 (standardmäßig aufgerufen über Windows-Taste + „G"). Dort lässt sich der Modus mit einem Schalter für das aktuell laufende Spiel aktivieren und deaktivieren. Fertig. Weitere Einstellungsmöglichkeiten gibt es nicht.

Das System soll sich merken, für welche Spiele ihr den Modus nutzt und ihn bei nachfolgenden Gaming-Sitzungen entsprechend automatisch aktivieren. Das Microsoft-Team will zudem Spiele im Game Mode auf ihre Leistung testen und das Feature für besonders geeignete Titel standardmäßig aktivieren. Ihr sollt den Modus aber stets frei an- oder auch wieder abschalten dürfen.

KLAPPT DAS MIT ALLEN SPIELEN?

Nach den ersten Gerüchten zum Game Mode wurde spekuliert, dass Anwendungen die Universal Windows Platform (UWP) nutzen müssen, um vom Spielmodus zu profitieren. Microsoft versichert jedoch: Der Game Mode lässt sich auch für Win32-Anwendungen und ältere Spiele nutzen. Solange es unter Windows 10 läuft, klappt's auch mit dem Game Mode – so das Motto.

WIE GROSS IST NUN DER PERFORMANCE-GEWINN?

Die Antwort der ersten Benchmarks auf diese Frage: kaum vorhanden. Manche Tests sprechen von keinerlei Unterschied, andere listen einen Gewinn von bestenfalls einer Handvoll durchschnittlicher Frames pro Sekunde. Zu beachten ist dabei natürlich, dass es sich um Tests einer frühen Fassung handelt. In der finalen Version liefert der Game Mode möglicherweise etwas bessere Ergebnisse. Aktuelle PC-Systeme sollten kleinere Anwendungen im Hintergrund aber in der Regel ohnehin locker bewältigen. Sofern ihr also nicht gerade spielen und gleichzeitig Videos rendern wollt, ist ohnehin nur ein minimales Performance-Plus zu erwarten. Auf unserer Webseite pcgames.de halten wir euch über die Entwicklung des Game Mode auf dem Laufenden. ❑

ANGRIFF AUF TWITCH

Das zweite interessante Feature für Spieler im Creators Update: Beam. Der Streaming-Dienst ist ähnlich wie bei Xbox One oder Playstation 4 direkt in das Betriebssystem integriert. Über die Spielleiste von Windows 10 könnt ihr mit wenigen Klicks auf Sendung gehen – und das ganz ohne Installation spezieller Streaming-Software.





HDR: In Farbe und bunt

2017 soll das HDR-Jahr werden, selbst für den PC. Dafür sprechen die Ankündigungen zu „G-Sync HDR". Display-Revolution oder alter Wein in neuen Farbkanälen? **Von**: Manuel Christa

Pünktlich zum Jahreswechsel stellte AMD die Display-Technologie Freesync 2 vor. Was wie ein Nachfolger des Standards der dynamischen Bildwiederholrate klingt, ist vielmehr eine Ergänzung der Technik um die HDR-Komponente. Der GPU-Marktführer Nvidia konterte prompt nur wenige Tage später auf der CES in Las Vegas mit „G-Sync HDR". Obendrein soll damit erstmals eine UHD-Auflösung bis 144 Hz möglich werden. Bislang mussten Monitor-Enthusiasten einen Entweder-Oder-Kompromiss eingehen, was Auflösung und Bildwiederholrate angeht.

Aber Moment, ist denn HDR nicht schon seit über einem Jahrzehnt in der 3D-Grafik von PC-Spielen vertreten? Ein klares Jein. Was damals nur simuliert wurde, nämlich ein größerer Kontrastumfang, wird jetzt mit weitaus mehr Farben und helleren Displays quasi echt. Schon 2004 ist *Far Cry* mit einem Patch in neuer Farbenpracht erscheinen. Mittels HDR Rendering sollten recht dunkle und helle Bereiche mehr Farbabstufungen erhalten, um so detailreicher zu erscheinen. Ebenso bei *„Lost Coast"*, dem Zusatzlevel für *Half Life 2*. Wenn man etwa in den Himmel blickte, wandelte sich ein blendend weißer Fleck in ein klar erkennbares, detailreiches Wolkenzelt.

Der Effekt erinnert an die Pupille des menschlichen Auges, die sich im plötzlichen hellen Licht zuzieht. Dieses Pseudo-HDR ist mittlerweile weit verbreitet, ohne dass es extra erwähnt oder gar beworben wird. Derselbe Effekt ist etwa in neueren Versionen von *Assassin's Creed* auszumachen. Wer dort von der Straße in ein Gebäude blickt, sieht nur eine finstere Stube. Erst, wenn der Held die Türschwelle überschreitet, werden die dunkeln Details heller und die Welt draußen strahlend hell. Was hier stark überzeichnet wirkt, soll den höheren reellen Kontrastumfang simulieren.

DAS „NEUE" HDR

Nachdem HDR schon lange aus der Fotografie bekannt ist und nun der Begriff auch softwareseitig für PC-Spiele etabliert scheint, tauchte er als neues heißes Feature von Fernsehern auf. Herkömmliche LED-Displays – sowohl von Monitoren als auch von Fernsehern – bieten in der Standard Dynamic Range (SDR) 8 Bit pro Farbkanal (24 Bit „True Color" bei Displays). Das heißt, dass das rote, grüne und blaue Subpixel jeweils 28, also 256 Farbabstufungen vornehmen kann. Dadurch ergeben sich insgesamt 256^3 Zustände, also über 16,8 Mio. Farben.

HDR-Panels bieten mindestens 10 Bit, was 1.024 Abstufungen eines Kanals und über eine Milliarde Farben eines Subpixel-Trios entspricht – also 64-mal mehr als SDR. Damit die Farbenfülle auch dargestellt werden kann, müssen die Displays deut-

HDR-TVS MIT GERINGEM INPUT LAG

Modell	Größe	Panel-Typ	Preis	Lag
Samsung UE65KS8000	65"	Quantum Dot	ca. 2.500 €	20 ms
Samsung UE55KS8000	55"	Quantum Dot	ca. 1.500 €	21 ms
Samsung UE65KS9500	65"	Quantum Dot	ca. 3.000 €	21 ms
Samsung UE49KS7000	49"	Quantum Dot	ca. 1.100 €	22 ms
Samsung UE55KS7500	55"	Quantum Dot	ca. 1.400 €	22 ms
LG OLED65E6V	65"	OLED	ca. 4.000 €	34 ms
LG OLED55E6	55"	OLED	ca. 2.700 €	34 ms
Sony KD-75XD9405	75"	LED LCD	ca. 6.500 €	35 ms
Philips 65PUS7601	65"	LED LCD	ca. 2.800 €	40 ms

Quelle: www.hdtvtest.co.uk/news/input-lag

lich heller werden, also eine höhere Leuchtdichte aufweisen. Für eine HDR-Farbtiefe werden mindestens 500 cd/m², idealerweise aber 1.000 cd/m² (auch „Nits“ genannt) und ein Kontrastverhältnis aus 10.000:1 benötigt. Zum Vergleich: IPS-Displays aktueller PC-Monitore bieten eine maximale Helligkeit von ca. 300 cd/m² mit einem Kontrastverhältnis über 1000:1. Um vom Bildschirm nicht geblendet zu werden, beträgt die Helligkeit in der Praxis selten mehr als 250 cd/m².

WO BLEIBT HDR FÜR PC?

Viele aktuelle TV-Geräte haben mittlerweile HDR im Datenblatt stehen und auch Konsolen wie die PS4 Pro und Xbox One S unterstützen den hohen dynamischen Kontrastumfang. Mehrere Konsolenspiele sind bereits in HDR verfügbar. Was den PC angeht, haben es die Entwickler eher stiefmütterlich behandelt: Zwar unterstützen aktuelle Grafikkarten der Nvidia-Pascal- und AMD-Polaris-Generation die HDR-Ausgabe, mit *Shadow Warrior 2* gibt es aber aktuell nur ein PC-Spiel, das eine Farbtiefe in 10 Bit ausnutzt. Weitere Titel sollen kommen, etwa *Resident Evil 7* ab Ende Januar oder *Mass Effect: Andromeda* frühestens Ende März.

Im Dezember letzten Jahres räumte außerdem AMD gegenüber Heise ein, dass selbst aktuelle Radeon-Grafikkarten bei HDR lediglich 8 Bit verwenden und für Farbverläufe ein Dithering-Verfahren nutzen. Grund dafür sei HDMI 2.0a, das zu wenig Bandbreite bietet, um ein UHD-Signal mit 10 Bit, 60 Hz und YCrBr-4:4:4 über die Leitung zu schicken. Displayport 1.4 ist breit genug aufgestellt, findet aber unter den Fernsehern kaum Verwendung – dort wird nahezu ausschließlich auf den HDMI-Anschluss gesetzt.

HDR-MONITORE

10-Bit-Panels gibt es zwar schon unter den Monitoren für den professionellen Einsatz, etwa der Bildbearbeitung, jedoch keinen, der einen HDR-Standard unterstützt. Dell zeigte Anfang 2016 den ersten OLED-Monitor und die ganze PC-Welt hoffte auf eine neue Display-Generation mit brillanten Farben und zugleich niedriger Reaktionszeit. Ohne je einen Erscheinungstermin genannt zu haben sagte Dell das Erscheinen des Modells genau ein Jahr später wieder ab, da es Probleme in der Blickwinkelstabilität gebe. Andere Hersteller gaben offen zu, dass die OLED-Technik wegen Problemen in der Lebensdauer und im Einbrennen nicht reif für Monitore ist. OLED-Displays kommen daher nur in Smartphones, Notebooks und Fernsehern zum Einsatz.

Im Dezember letzten Jahres hat LG mit dem 32UD99 das erste Modell mit HDR10 und Freesync 2 angekündigt, jedoch „nur” mit 4K-IPS-Panel und einer maximalen Helligkeit über 550 cd/m² – zudem mit einem recht langsamen Panel. Dass LG auch dieses Jahr nicht auf OLED oder Quantum Dot setzten wird, ließ der Hersteller schon letztes Jahr verlauten. Auf Nachfrage nannte LG einen Preis von 1.099 Euro für das Gerät. Der 32-Zoll-Monitor soll voraussichtlich im April oder Mai auf den Markt kommen.

Auf der CES Anfang Januar stellte Asus den ROG Swift PG27UQ vor, der mit 4K-Auflösung, 144 Hz, „G-Sync HDR“

ANGEKÜNDIGTE HDR-MONITORE



Acer Predator (G-Sync HDR)
Die HDR-Version von G-Sync erfordert nicht nur einen Nvidia-Chip, sondern gleich ein bestimmtes Panel. Das Besondere ist nicht nur die UHD-Auflösung bei maximal 144 Hz, sondern die Beleuchtung in 384 Zonen über die ganze Fläche, anstatt durch LEDs am Rand. Dadurch wird lokales Dimmen und ein hoher Kontrast möglich.



Asus PG27UQ (G-Sync HDR)
G-Sync HDR ist ans Quantum-Dot-Panel von AUO gekoppelt, es ist daher das Gleiche wie im Acer. Auch hier soll eine Helligkeit bis zu 1.000 cd/m² möglich sein. Dank G-Sync soll das Input Lag deutlich niedriger als bei HDR-Fernsehern sein. Laut Asus soll der Monitor im Herbst 2017 erscheinen.

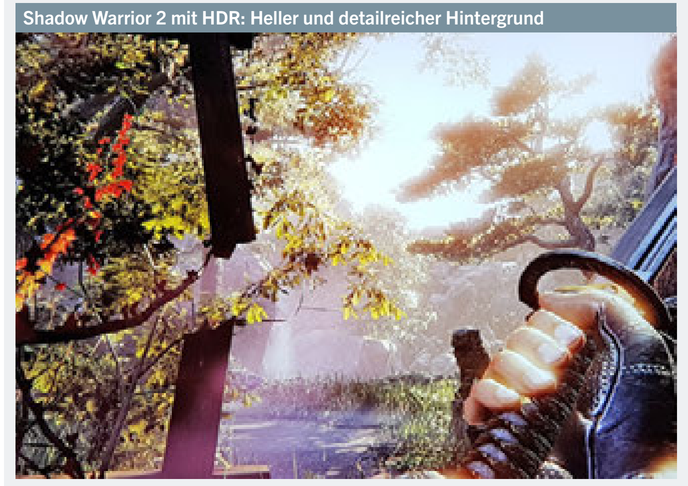


LG 32UD99 (HDR10)
Im Frühjahr soll der erste HDR-Monitor erscheinen. Ebenso wie UHD und 144 Hz unterstützt er HDR10 und Freesync. Dabei handelt es sich nicht um das angekündigte Freesync 2. Mit einer GTG-Reaktionszeit von 5 ms ist das Panel recht träge und mit hoher Farbraumabdeckung eher für Grafiker gedacht.

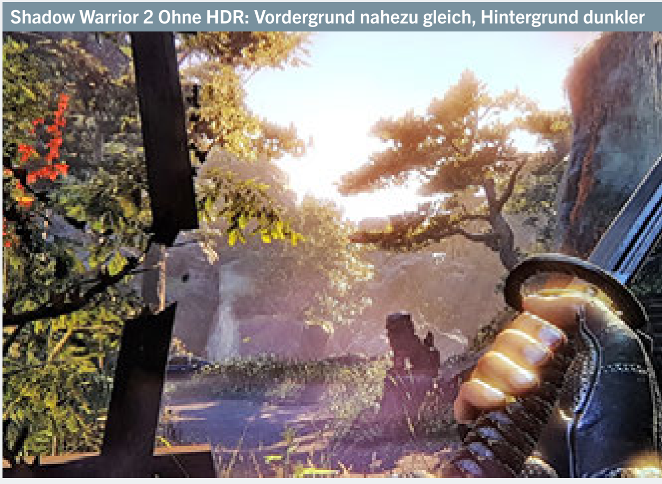
BILDVERGLEICH: SHADOW WARRIOR 2 SOWIE RESIDENT EVIL 7 MIT UND OHNE HDR

Wir mussten die Fotos direkt miteinander vergleichen, um bei HDR einen Unterschied zu erkennen. Auch wenn der Effekt nicht unbedingt mit SDR-Kameras festzuhalten ist, war das Live-Erlebnis kaum anders als das, was unten zu sehen ist. Wir haben die Spiele mit einer GTX-1070-GPU und dem HDR-fähigen Panasonic TX-50DXW734 getestet.

Shadow Warrior 2 mit HDR: Heller und detailreicher Hintergrund



Shadow Warrior 2 Ohne HDR: Vordergrund nahezu gleich, Hintergrund dunkler



Resident Evil 7 mit HDR: Mehr Hell-Dunkel-Kontraste, höhere Farbbrillanz



Resident Evil 7 ohne HDR: Weniger Helligkeitsabstufungen, blassere Farben



nach dem Nonplusultra für Gamer klingt. Entsprechend „ultra" ist der vorab genannte Preis von ca. 2.000 Euro. Er soll frühestens im dritten Quartal dieses Jahres auf den Markt kommen. Der Acer Predator XB272-HDR ist das zweite angekündigte Modell mit „G-Sync HDR" und denselben Eigenschaften wie das Asus-Modell. Beide Geräte verfügen über das gleiche Panel, das Nvidia zusammen mit AU Optronics entwickelte.

HDR? AKTUELL NUR PER TV

Wer schon jetzt HDR am PC erleben möchte, muss also einen Fernseher anschließen. OLED-Displays bieten zwar die aktuell beste Qualität, eignen sich aber eher weniger für das Gaming im Wohnzimmer – eben wegen der Gefahr des Einbrennens, die bei einem Video nicht gegeben ist: So manches PC-Spiel verfügt über Statusleisten, die immer an derselben Stelle sind. Die aktuelle Kompromisstechnik nennt sich Quantum Dot. Nicht ganz so gut, aber auch nicht ganz so teuer wie OLED sollen Quantom-Dot-Displays eine bessere Darstellung als herkömmliche LCD-Panels bieten. Indem etwa eine blaue anstatt weiße LED-Beleuchtung verwendet wird, soll ein satteres Schwarz möglich sein. Quantum Dot findet auch in manchen Monitor-Modellen Verwendung.

Fernsehgeräte verfügen über eine deutlich höhere Eingabeverzögerung als Monitore, was mit ein Grund ist, warum das PC-Gaming noch immer hauptsächlich am Schreibtisch und nicht im Wohnzimmer stattfindet. Wer aber keinen Multiplayer-Shooter auf Wettkampfniveau spielt oder ohnehin andere Spiele-Genres favorisiert, kann mit einigen Millisekunden mehr im Spiel durchaus zurechtkommen. Bereits jetzt gibt es TV-Geräte, die einen sogenannten Gaming Modus im Menü bieten. Dieser verkürzt den Input Lag leicht, indem auf Nachbearbeitung und Bildoptimierung verzichtet wird. Jedoch geht das etwas auf Kosten der Bildqualität: Es kann dadurch eher zu Schlieren oder Unschärfe kommen. Manche TV-Modelle erreichen ein derart niedriges Niveau, das mit so manchem Monitor mithalten kann. Aber Vorsicht: Manche Modelle unterstützen HDR und den Gaming Modus nicht gleichzeitig.

Die Webseite displaylag.com bietet eine gut gepflegte Datenbank über den Input Lag zahlreicher Monitore und TV-Modelle. Unter den HDR-fähigen 4K-Modellen kann die KS8000-Serie von Samsung hervorstechen, die recht geringe Verzögerungen um die 20 Millisekunden aufweisen. Aber auch andere Hersteller können mit schnellen Displays aufwarten, etwa LG mit einigen OLED Modellen. Wer die Datenbank der Website etwas durchstöbert, wird herausfinden, dass es einige noch schnellere Fernseher gibt – jedoch ohne HDR und nur 1080p-Auflösung. Viele aktuelle TV-Geräte sind durchaus „spielbar" geworden. Nach wie vor sind es aber ausschließlich Monitore, die den geringsten Input Lag haben. Außerdem werden dort nur amerikanische TV-Modelle gelistet. Eine Datenbank mit den europäischen Versionen ist bei der britischen Website hdtvtest.co.uk zu finden.

HDR IN *SHADOW WARRIOR 2*

Mal davon abgesehen, dass HDR gerade erst im Kommen ist – erst recht, was den PC angeht –, wollen wir natürlich jetzt schon wissen, wie die Milliarde Farben auf uns wirkt. Im TV-Labor haben wir das Intro von *Shadow Warrior 2* in SDR und HDR abgefilmt und beide Versionen miteinander verglichen. Zusätzlich führten wir mit *Resident Evil 7* den Qualitätsvergleich per Foto durch (siehe oben). Am riesigen 50-Zoll-Fernseher von Panasonic konnten wir beim Intro von *Shadow Warrior 2* in HDR zunächst keinen Unterschied erkennen. Unser erster HDR-Eindruck fiel daher ernüchternd aus. Im Netz liest man Erfahrungsberichte, die ein Erlebnis schildern, das dem eines Kindes gleicht, welches zum ersten Mal vor einer Spielekonsole sitzt.

HDR10: DER OFFENE STANDARD

Wenn von HDR die Rede ist, geht es in der Regel um den HDR10-Standard. Aktuelle HDR-Fernseher entsprechen dem HDR10-Media-Profile.



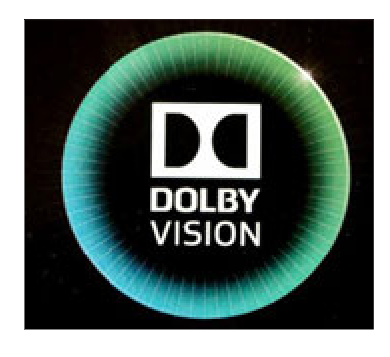
Im August 2015 hat der Wirtschaftsverband Consumer Technology Association (damals noch Consumer Electronics Association) den Industriestandard für HDR-kompatible Videoausgabe definiert. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um einen auf 10 Bit erweiterten Farbumfang im BT.2020-Farbraum bei einer 4:2:0-Farbunterabtastung. Statt „nur" 16 Millionen Farben bei 8 Bit sind mit 10 Bit nun bis zu über eine Milliarde Farben darstellbar. HDR10 erfordert HDMI 2.0a oder Displayport1.4.

10 Bit pro Farbkanal sind an sich nichts Neues in der Monitortechnik, waren aber bislang teuren, professionellen Panels für die Bildbearbeitung vorbehalten. Für eine korrekte Darstellung aller Farben unterstützt HDR10 eine Helligkeit bis zu 4.000 cd/m² und überträgt die sogenannten Metadaten statisch. Das bedeutet, dass die Farbdarstellung je nach Helligkeit und Einstellung des Geräts unterschiedlich sein kann. Das ist einer der beiden wesentlichen Unterschiede – neben 12 Bit Farbtiefe – zum technisch besseren aber proprietären Konkurrenzstandard Dolby Vision. Dieser sendet dynamische Metadaten, sodass die Farbausgabe an Maximalhelligkeit bzw. Ausgabeleistung des jeweiligen Displays angepasst wird.

Fazit: Auch wenn der Format-Krieg sicherlich noch nicht vorbei ist, hat sich HDR10 als Quasistandard etabliert. Viele Hersteller bevorzugen die lizenzfreie Option.

DOLBY VISION: BESSER, ABER SELTEN

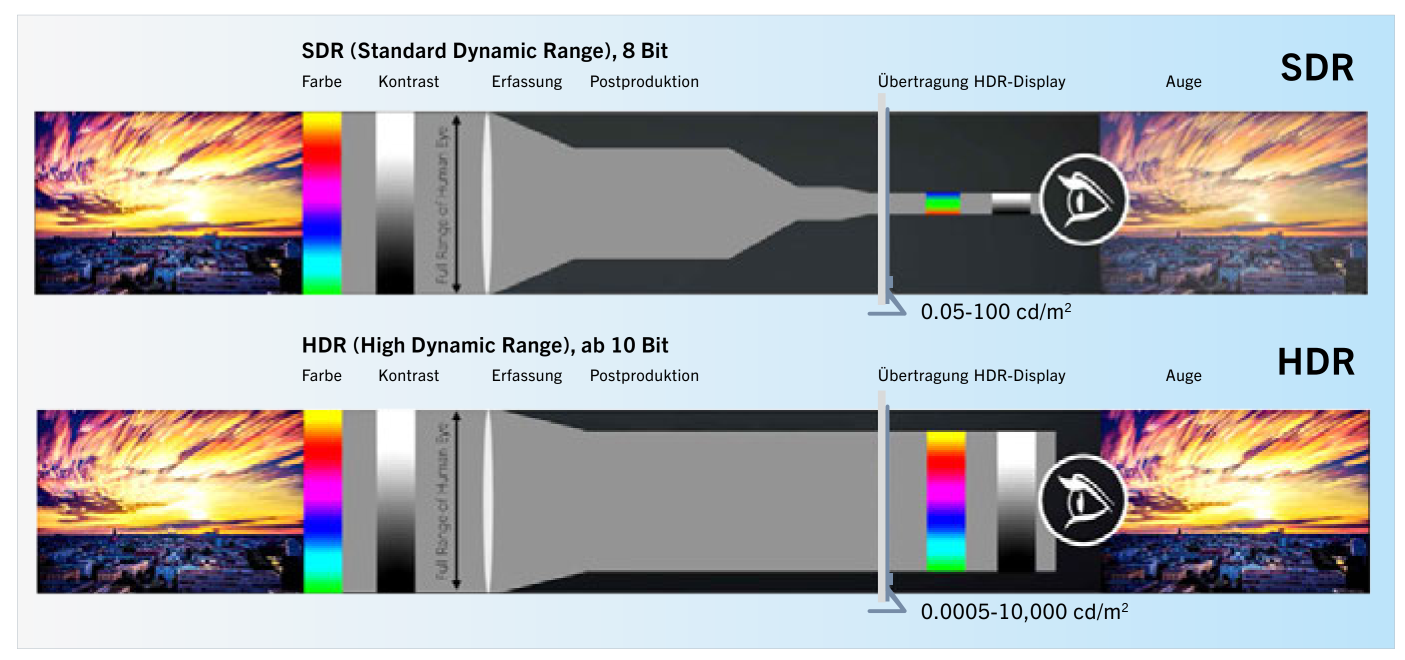
Mit einer Farbtiefe von 12 Bit und dynamischen Metadaten ist der proprietäre Standard der technisch bessere, kostet aber eine Lizenz.



Bereits 2014 auf der CES vorgestellt, soll die HDR-Wiedergabe per Dolby Vision mit 12 Bit überzeugen, was über 64 Milliarden Farben entspricht. Aber ob das wirklich so viel besser ist als „nur" 10 Bit? Dolby argumentiert mit wahrnehmbaren Farbabweichungen, die erst ab 12 Bit nicht mehr gegeben sein sollen. Erst dann würden etwa Konturen in Farbverläufen vollständig verschwinden.

Der Dolby-Standard arbeitet ab einer 4K-Auflösung und mit einer Bildschirmhelligkeit bis zu 10.000 cd/m² – weitaus über dem aktuell Machbaren. Unabhängig von maximaler Helligkeit oder Farbraum soll das Bild auf jedem Display gleich aussehen. Dafür sorgt der „Display Manager" im Endgerät, der das Signal individuell aufbereitet. Dabei handelt es sich um einen Chip – es ist daher nicht möglich, Dolby Vision etwa über ein Software-Update hinterher nachzurüsten, wie dies theoretisch bei HDR10 der Fall ist. Das gilt natürlich auch für PC-Hardware, die bislang noch nicht mit Dolby Vision in Berührung kam. Außerdem müsste dann etwa auch die Spiele-Engine den Standard unterstützen.

Fazit: Dolby Vision wird bislang nur von wenigen High-End-TV-Geräten unterstützt, die zusätzlich immer HDR10 bieten. Auch wenn der Standard grundsätzlich kompatibel mit der PC-Welt ist, spielt er dort aktuell keine Rolle.



HDR etwas überzeichnet dargestellt: Ein höherer Kontrastumfang und eine feinere Farbabstufung dazwischen sollen ein realistischeres Bild liefern.

Den Wow-Effekt haben wir zwar nicht unbedingt erwartet, wohl aber ein deutliches Vorher-Nachher-Erlebnis.

Erst im Spiel waren einige feine Unterschiede zu erkennen. Wenn etwa die Sonne den Hintergrund in wenigen hellen Abstufungen eindeckt, weist dieselbe Szene in HDR feinere Details auf – wie auch im Bildvergleich oben auf der vorherigen Seite zu erkennen ist. Dass aber im Vordergrund die Farben anders oder gar kräftiger wirken, können wir wirklich nicht bestätigen. In dunklen Räumen war dank des satten Schwarzwertes des TV-Geräts entsprechend wenig zu sehen. Mit aktiviertem HDR werden Details sichbar, so als hätte man lediglich den Gamma-Wert nach oben gedreht, der in den Grafikeinstellungen mancher Spiele vorhanden ist.

Bei *Shadow Warrior 2* gibt es einen HDR-Brightness-Regler, mit dem der Dynamikumfang etwas an das Display angepasst werden kann. Ein höherer Gamma-Wert würde alle Farben des Bildes ändern. Die HDR-Anzeige im Spiel zeichnet dunkle Bereiche heller und detailreicher, überblendet dafür aber helle Ausschnitte, etwa eine Kerze im dunklen Raum, nicht. Dennoch wirkt die dunkle SDR-Darstellung manchmal etwas realistischer, was ein spontaner Blindtest bestätigte: „Oh, ja, das Bild sieht jetzt wirklich besser aus!", staunte der Kameramann. Ich: „Ehrlich gesagt, habe ich HDR gerade ausgeschaltet." ❑

FAZIT

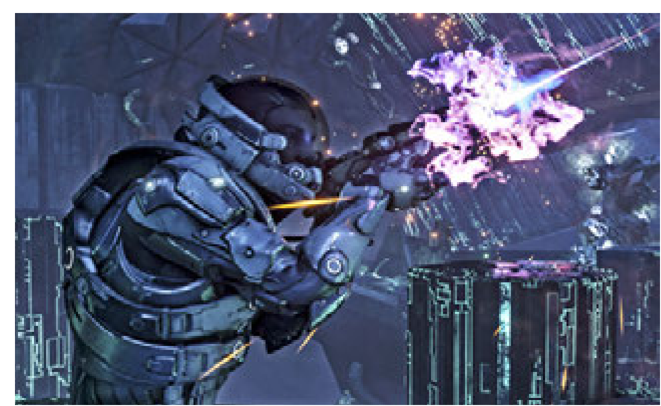
HDR? Das Warten lohnt sich.

Die HDR-Technik gibt es zwar schon jetzt, deswegen aber zum Zocken auf ein TV-Display umzusteigen, lohnt aktuell kaum. Denn mit Freesync 2 und G-Sync HDR wird dieselbe Bildqualität mit wesentlich niedrigerem Input Lag möglich. Noch dieses Jahr sollen die ersten Monitore in den Handel kommen. Deren Preis wird sicherlich hoch, aber trotzdem immer noch niedriger sein als der, der für gute HDR-TV-Geräte anfallen wird.

Im nächsten Heft*

❑ Test & Tipps

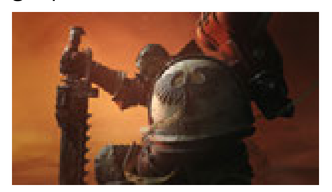
Mass Effect: Andromeda



Ausführlicher Test und nützliche Tipps zum mit Spannung erwarteten vierten Teil der genialen Rollenspielreihe von Bioware. Reicht's auch ohne Sympathieträger Shepard zum Hit?

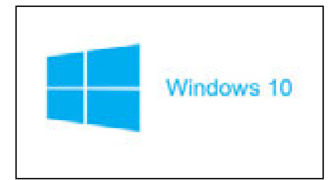
❑ Aktuell

Dawn of War 3 | Frische Anspieleindrücke zum neuen Strategiespiel der *Total War*-Macher!



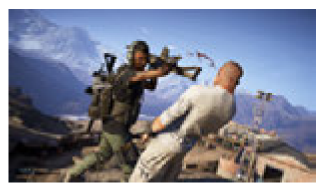
❑ Hardware

Windows 10 Game Mode | Im Test: Performance-Plus beim Zocken oder nur Augenwischerei?



❑ Test

Ghost Recon: Wildlands | Nach der durchwachsenen Beta: Wie gut wird das fertige Spiel?



❑ Magazin

Die Crytek-Krise | Wie geht's beim einflussreichen Frankfurter Entwicklerstudio weiter?



PC Games 04/17 erscheint am 29. März!

Vorab-Infos ab 25. März auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

DAS SCHWARZE AUGE: MEMORIA



Der Nachfolger zum Adventure *Satinavs Ketten* von Daedalic (die Vollversion aus der PC Games 11/16).

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Leitender Redakteur Print Sascha Lohmüller
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Max Falkenstern, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Manuel Christa, Benjamin Danneberg, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Andreas Szedlak, Raffael Vötter, Ulrich Wimmeroth
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Elke Pfitzinger
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen-Kunoth, Jan Weingarten, Lars Kromat
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media

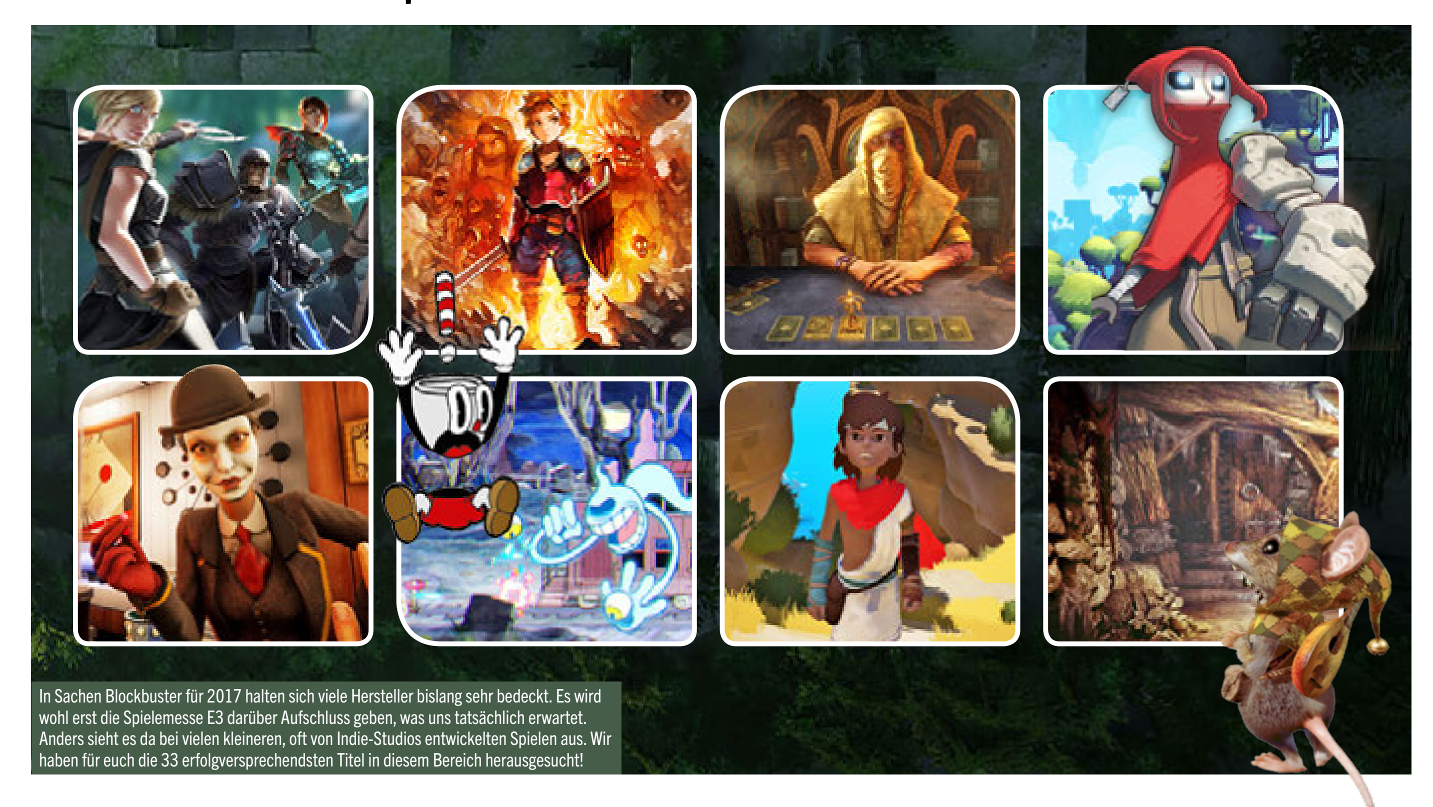
Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY 4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

SPECIAL

Seite 122

33 GEHEIMTIPPS, DIE IHR NICHT VERPASSEN DÜRFT!

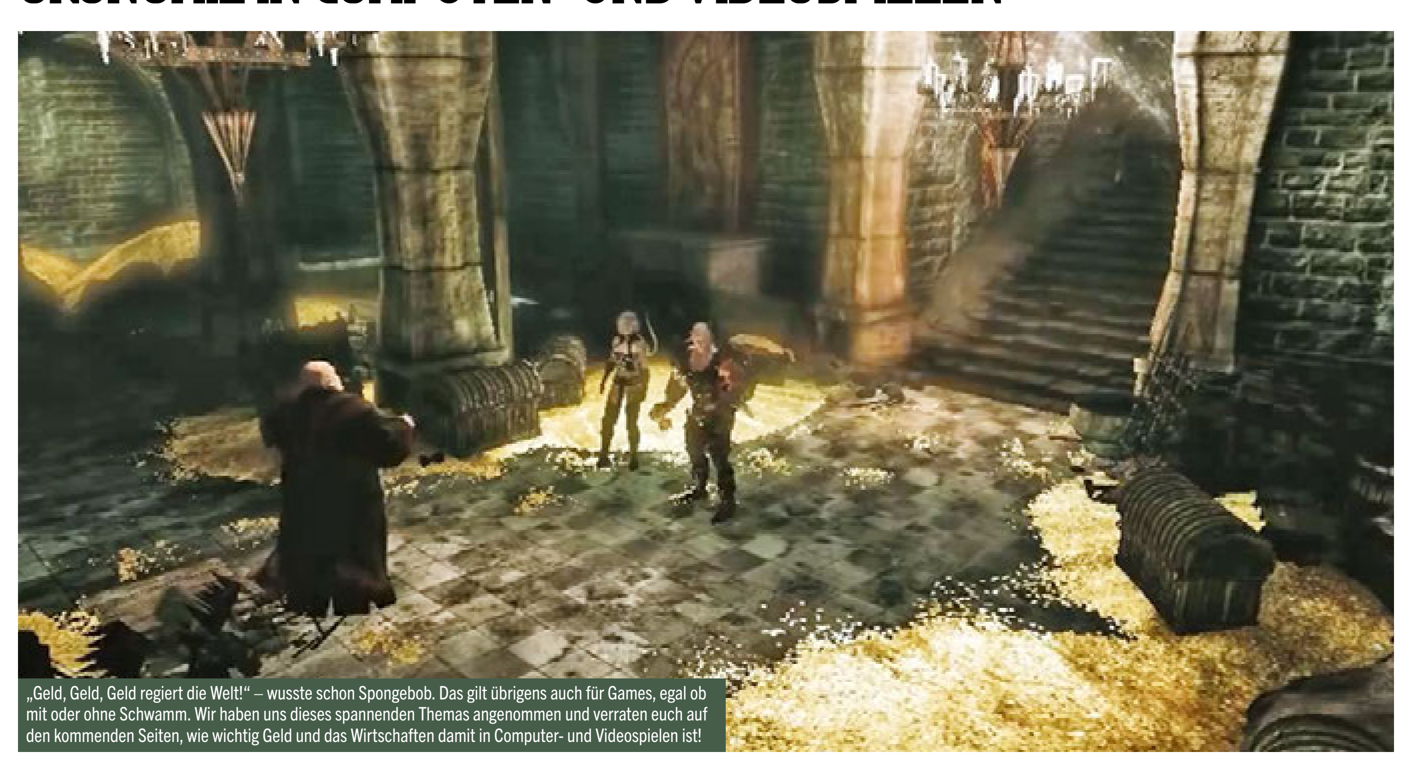


In Sachen Blockbuster für 2017 halten sich viele Hersteller bislang sehr bedeckt. Es wird wohl erst die Spielemesse E3 darüber Aufschluss geben, was uns tatsächlich erwartet. Anders sieht es da bei vielen kleineren, oft von Indie-Studios entwickelten Spielen aus. Wir haben für euch die 33 erfolgversprechendsten Titel in diesem Bereich herausgesucht!

SPECIAL

Seite 116

ÖKONOMIE IN COMPUTER- UND VIDEOSPIELEN



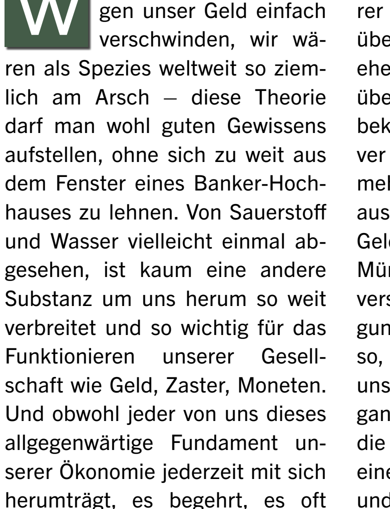
„Geld, Geld, Geld regiert die Welt!" – wusste schon Spongebob. Das gilt übrigens auch für Games, egal ob mit oder ohne Schwamm. Wir haben uns dieses spannenden Themas angenommen und verraten euch auf den kommenden Seiten, wie wichtig Geld und das Wirtschaften damit in Computer- und Videospielen ist!

„Okay, ich hab leider nicht viel, deswegen biete ich euch für eure Hilfe… 15 Gold! Nein, sagen wir… 14 Gold…“

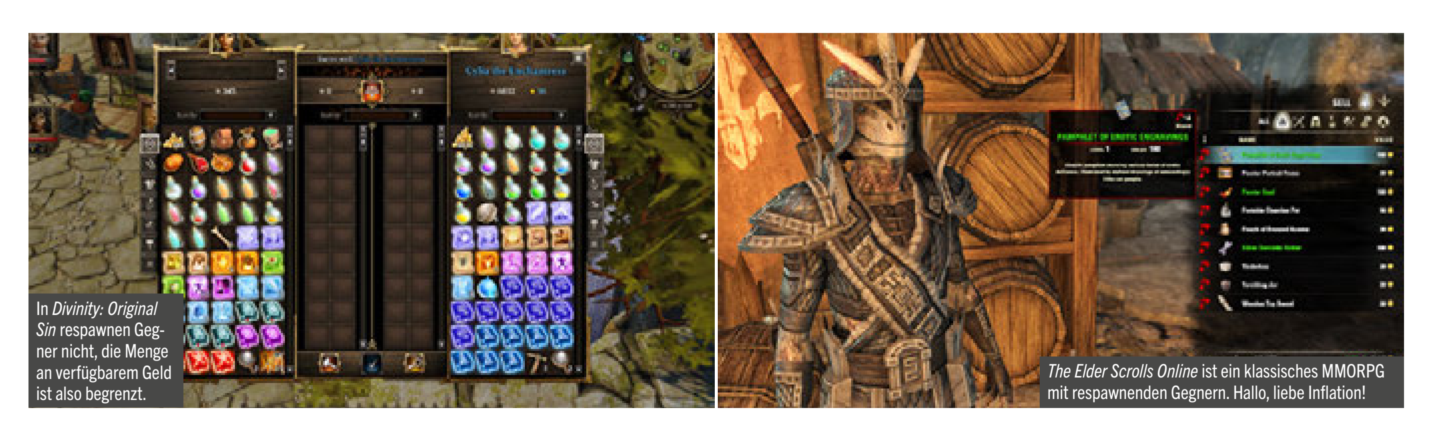
Ökonomie in Videospielen

Von: Benjamin Kegel & Sascha Lohmüller

„Geld, Geld, Geld regiert die Welt!“ – wusste schon SpongeBob. Das gilt übrigens auch für Games, egal ob mit oder ohne Schwamm.



Würde von heute auf Morgen unser Geld einfach verschwinden, wir wären als Spezies weltweit so ziemlich am Arsch – diese Theorie darf man wohl guten Gewissens aufstellen, ohne sich zu weit aus dem Fenster eines Banker-Hochhauses zu lehnen. Von Sauerstoff und Wasser vielleicht einmal abgesehen, ist kaum eine andere Substanz um uns herum so weit verbreitet und so wichtig für das Funktionieren unserer Gesellschaft wie Geld, Zaster, Moneten. Und obwohl jeder von uns dieses allgegenwärtige Fundament unserer Ökonomie jederzeit mit sich herumträgt, es begehrt, es oft der Grund und die Lösung unserer Probleme ist, machen wir uns über Geld selbst als Objekt doch eher wenig Gedanken. Klar, wir überlegen, wie wir mehr davon bekommen können, es effektiver einsetzen, es vielleicht etwas mehr aus unserem Leben herauszuhalten schaffen – aber über Geld selbst, diese Scheine und Münzen an sich… nein, darauf verschwenden wir wenig Überlegungen. Ist vielleicht auch besser so, denn andernfalls müssten wir uns fragen, ob wir eigentlich noch ganz dicht sind: Wir überlassen die Ordnung unserer Gesellschaft einem Haufen wertlosen Papiers und billigen Metalls? Wir bezahlen ein 30.000 Euro teures Auto mit einem Stück Plastik und unserer Unterschrift? Alles, was uns vom Kollaps unserer gewohnten Strukturen trennt, ist ein Haufen Farbe, den irgendwer irgendwo auf etwas Zellstoff gedruckt hat? Ernsthaft? Ernsthaft! Deswegen lasst uns einen Blick auf das Geld wagen, wie es entstanden ist, warum es uns in Deutschland schon einmal das Genick gebrochen hat, warum es unterschiedliche Gattungen von Münzen gibt, warum man als Fischer einst schlechter dran war als ein Töpfer und vor allen Dingen: Warum Ökonomie in Videospielen garantiert spannender ist, als das Thema zunächst klingt.



In *Divinity: Original Sin* respawnen Gegner nicht, die Menge an verfügbarem Geld ist also begrenzt.

The Elder Scrolls Online ist ein klassisches MMORPG mit respawnenden Gegnern. Hallo, liebe Inflation!

Tausche Armbruch gegen Weizen

Um zu verstehen, warum wir heute alle mit einem Portemonnaie in der Tasche durch die Gegend laufen, müssen wir zunächst einen Blick auf die Anfänge des Handels in unserer Gesellschaft werfen. Als die Menschheit sich von ihrem Dasein als Jäger und Sammler verabschiedete und sich einem Leben als Bauern, Handwerker, Heiler – kurz: echten Berufen – zuwandte, musste sich damit auch ihr Umgang mit Rohstoffen verändern. Waren die Menschen vorher noch allesamt größtenteils Selbstversorger in sämtlichen Lebensbereichen, wurden sie nun zu Spezialisten, also zu Personen, die sich in einem Feld hervorragend auskennen, in allen anderen dagegen aber eher mittelmäßig bewandert sind. Dieser Trend hat sich bis heute gehalten: Manche von uns können einen Armbruch richten, eine Heizung installieren, Haare schneiden oder ein Weizenfeld bebauen und abernten. Wenn aber der Heizungsmonteur Knochen einrenken soll, der Arzt auf dem Mähdrescher Platz nimmt, der Friseur Heizungsrohre verlegt oder ein Bauer Haare schneidet, wird das Ergebnis im besten Fall lustig. Im wahrscheinlichsten Fall eher nicht. So eine Spezialisierung ist hervorragend für eine Gesellschaft, weil nur durch den Fokus auf Expertise wissenschaftlicher Fortschritt entstehen kann. Für den einzelnen ist sie aber ein Problem – er kann sich nämlich in Zukunft nicht mehr allein versorgen, macht sich also abhängig von anderen Menschen. Die Lösung ist natürlich sehr einfach: Man tauscht! Weizen gegen Feuerholz, einen Haarschnitt gegen Heilkräuter oder fünf frische Fische gegen einen Tonkrug.

Töpfe braucht keiner & Fisch stinkt

Leider offenbart sich mit der Tauschgesellschaft gleich ein ganzes Rudel neuer Probleme für den Fischer. Was, wenn derjenige, mit dem er tauschen möchte, keinen Fisch verträgt oder einfach schon satt ist? Kühlschränke sind noch nicht erfunden, der Fischer hat also auch nur wenig Zeit, seine verderbliche Ware an den Mann zu bringen, bevor sie vergammelt. Im Winter wird es ebenfalls richtig übel – dann sind die Flüsse zugefroren und der Mann mit seiner Angel steht dumm und komplett ohne Tauschware da. Der Töpfer hat es da etwas leichter. Er kann seine Produkte praktisch jederzeit herstellen, unendlich lange lagern und seine Waren sind in jedem Haushalt gefragt. Allerdings: Anders als die Fische des Anglers haben die Töpfe unseres Lehmbrenners eine deutlich längere Lebenszeit. Eine Forelle futtert man an einem Tag und braucht morgen bereits die nächste, einen Pott für Wasser kauft man dagegen vielleicht nur einmal im Jahr. Was tut unser Töpfer also, wenn er zwar Dutzende Schalen an den Schmied oder den Heiler im Dorf weitertauschen kann, ausgerechnet der Jäger, der Bauer und der Fischer aber gerade keinen Bedarf an seinen Waren haben – und unserem armen Töpfer deswegen furchtbar der Magen knurrt? Gleichzeitig erbt der gute Mann auch noch die Probleme des Fischers: Kann der nämlich im Winter nicht die Angel auswerfen, hat er auch keine Tauschmittel, die er dem Töpfer anbieten könnte. So verstauben die Lehmteller dann im Regal unseres Handwerkers, weil sie niemand bezahlen kann.

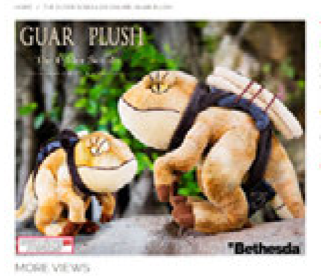
Her mit der Kohle!

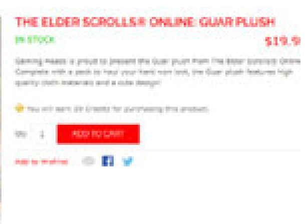
Wenn es doch nur irgendein Tauschobjekt gäbe, das jeder haben möchte. Das unbegrenzt halt-

VON DER KURANTMÜNZE ZUR BANKNOTE

Die Erfindung des Geldes war eine reife Leistung unserer Spezies. Bis wir bei den Banknoten und dann später beim komplett bargeldlosen Zahlungsverkehr gelandet sind, gab es aber noch ein Mittelding aus Tauschobjekt und modernen Finanzmitteln – das sogenannte Kurantgeld. Dabei handelt es sich vornehmlich um Münzen, deren notierter Wert durch ihr Trägermaterial gedeckt ist. Das bedeutet: Eine Goldmünze mit einem Wert von 50 Euro besteht tatsächlich aus Gold im Gegenwert von 50 Euro – würde man das Teil einschmelzen und zu einem Goldbarren formen, hätte dieser ebenfalls einen Wert von 50 Euro. Würde man dasselbe mit einem 50-Euro-Schein versuchen, hätte man dagegen nur verkohltes Altpapier im Gegenwert von zwei Cent. Dadurch ist Kurantgeld relativ inflationssicher, da sich sein nomineller Wert kaum von seinem Materialwert entfernen kann. Im Grunde eine tolle Sache, leider hat Kurantgeld aber einen riesigen Nachteil: Es kann einem Wirtschaftskreislauf maximal so viel Volumen zur Verfügung stellen, wie an Trägermaterial beschafft werden kann. Für eine moderne westliche Volkswirtschaft im guten alten Kapitalismus wäre das hoffnungslos unzureichend! Moderne Zahlungsmittel sind sogenanntes Buch- oder Scheidegeld – also eine Form von Geld, dessen Materialwert vom aufgedruckten Wert entkoppelt ist. Hier wird der Wert allein durch das Vertrauen in die Institution gedeckt, die das Geld ausgibt und den notierten Gegenwert garantiert.

Der Dukaten ist eine der berühmtesten Kurantmünzen und war ab dem späten 13. Jahrhundert wichtiges Zahlungsmittel in ganz Europa. Dieser hier zeigt das Konterfei König Friedrichs V. und hat selbst heute noch einen Gold-Materialwert von etwa 125 Euro.





Dieser putzige Plüsch-Guar (www.gamingheads.com) beinhaltete einen fast preisgleichwertigen Code für einen virtuellen Begleit-Guar in *The Elder Scrolls Online*. Aus Sicht der *TESO*-Spieler war dieser Guar damit so etwas wie eine Kurantmünze.



Noch etwas simpler und älter als Kurantmünzen ist das sogenannte Primitivgeld. Dabei handelte es sich um Sammelgegenstände, die je nach Kultur sehr begehrt waren. Hier drei knapp 1500 Jahre alte Beispiele aus Japan: Pfeilspitzen, Reiskörner und Gold.



Eve Online kennt man hauptsächlich als starkes Sci-Fi-MMOG, dabei hat es auch eine superbe Wirtschaft.



Sieht harmlos aus, hat es aber faustdick hinter den Ohren: *Gaia Online* ist Hyperinflation in Browserform.

bar ist, nicht durch den Einfluss des Wetters an Qualität und damit Wert verliert und das man idealerweise auch noch mit den Kollegen aus dem Nachbardorf tauschen kann. Praktisch sollte es auch noch sein – wer rennt schon immer gerne mit einem ganzen Fass voller Fische herum, nur weil er ein einziges wertvolles Heilkraut erwerben möchte? Nein, das Zeug müsste idealerweise in die Tasche passen. Oh, und wenn wir schon dabei sind, vielleicht könnte man von diesem ominösen Tauschobjekt auch verschiedene Abstufungen herstellen? Es kommt schließlich so oft zu Streit, wenn ein getöpferter Teller zwar mehr als einen, aber eben doch nicht gleich zwei Fische wert ist. Zack, schon war das Geld geboren. Gut, unser „zack" war dann doch eher ein verdammt mühsamer, langwieriger, schwieriger Prozess, aber für unsere Zwecke soll das zur Erklärung reichen. Wer es noch etwas genauer wissen will, darf sich aber gerne unseren Kästen namens „Von der Kurantmünzen zur Banknote" und „Eiserne Goldreserven" durchlesen. Wirklich guter Stoff!


Handelsrouten, Goldproduktion, Tauschgeschäfte: Ökonomie ist einer der Grundpfeiler der *Civilization*-Serie.

Vertrauen für 2 Mark 80, bitte

Nichts anderes ist Geld letzten Endes – lediglich ein alternatives, künstlich erzeugtes Ausweich-Tauschobjekt, auf dessen Bedeutung wir uns geeinigt haben und mit dem wir alle zufrieden sind. Mehr noch: Seit dem Abschaffen von Kurantmünzen ist es sogar ein Tauschobjekt, das selbst überhaupt keine Funktion und damit auch keinerlei Wert hat. Gut, die Scheine könnte man vielleicht noch als Brennstoff für ein Feuer verwenden, aber wer das tut, hat den Kapitalismus nicht kapiert – oder ihn gemeistert. Papiergeld hat sich als Zahlungsmittel etabliert, die Menschen vertrauen den Scheinen in ihrer Brieftasche. Und damit sind wir bei einem wichtigen Schlüsselwort angekommen! Es gibt nämlich doch einen spürbaren Gegenwert für Geld: das Vertrauen, das seine Besitzer in es setzen. Schwindet das Vertrauen zur Kaufkraft dieser ominösen Papier- und Metallstücke, schwindet auch deren Wert. Deswegen fallen Währungskurse nach einem Brexit, deswegen stand Venezuelas Währung letztes Jahr aufgrund des massiven Wertverlustes ihres exportierten Erdöls kurz vor der Selbstzerstörung, deswegen kostete das Porto eines Briefes in Deutschland 1923 zehn Milliarden Mark.

Ihr seid schuld!

Warum ist Ökonomie gerade in Videospielen nun so spannend? Ganz einfach: Hier gibt es zunächst mal keine Sicherheitsbeschränkungen – keine Zentralbanken, keine Wirtschaftswächter, keine staatlichen Institutionen, die ein Auge auf die Stabilität einer Währung haben. Hier gibt es nur eine Instanz, die agiert – den Spieler –, und eine Instanz, die reagiert – den Spielentwickler. Alle Entscheidungen werden hier also blitzschnell statt mit oft mehreren Jahren Vorlaufzeit umgesetzt, ohne dass die Märkte konstant überwacht werden. Gleichzeitig agieren auch die Spieler viel schneller, kurbeln die Wirtschaft an, bauen dank eines Crafting-Systems Rohstoffe ab und veredeln diese in virtuellen Handwerkstätigkeiten zu fertigen Produkten. Die Spieler handeln rund um die Uhr und haben mit einem serverweiten Auktionshaus in MMORPGs vielleicht sogar Zugang zu einem idealen Markt ohne Grenzen, Zölle oder regionale Bindungen. Kurzum: Videospiele, vor allem MMORPGs, sind echte Mini-Wirtschaftssysteme, in denen Geschäfte mit einer unfassbaren Geschwindigkeit ablaufen. Sie sind die ideale Simulation ökonomischer Prozesse. Und, ganz besonders interessant, sie sind auch anfällig gegenüber all den Krankheiten und Wundern, die auch eine echte Volkswirtschaft vernichten oder florieren lassen können! Und zwar ebenfalls in Hypergeschwindigkeit…

Lasst uns eine Gilde gründen

Beginnen wir zunächst mit den versprochenen Wundern. Ein hervorragendes Beispiel dafür, wie jemand mit gutem Timing und einem raffinierten Verständnis für Ökonomie in einem Videospiel ein Vermögen verdienen kann, zeigte *Guild Wars* bei seiner Premiere. Als das Online-Rollenspiel im April 2005 auf den Markt kam, hatte es eine Menge revolutionäre Ideen im Gepäck. Zwar konnte man hier zusammen mit seinen Freunden in einer konstant aktiven, lebendigen Fantasy-Internetwelt Abenteuer erleben, ein vollwertiges MMORPG war *Guild Wars* aber nicht – stattdessen bediente es sich eines ausgeprägten Instanzen- und Missions-Systems. Jede Spielergruppe erhielt quasi ihre eigenen privaten Miniserver, auf denen sie die Länder bereisen, Monster bekämpfen und Schätze einsacken durfte. Zusammen kamen alle Spieler eines Servers nur in den öffentlich zugänglichen Bezirken, also zum Beispiel Städten oder kleinen Außenposten vor einer kniffligen Reiseetappe. Und genau in diesen Bezirken handelten die Spieler auch miteinander – insbesondere in den Großstädten, wo unter anderem auch NPC-Händler seltene Waren an- und verkauften. Der Clou bei diesen Händlern: Die Preise für ihre Angebote justierten sich passend zur Nachfrage für bestimmte Gegenstände nach oben oder unten. Verkauften die Spieler große Mengen eines gefundenen Items bei einem NPC-Händler, ging der



Erst war das Echtgeld-Auktionshaus in *Diablo 3* super, dann war es furchtbar, dann war es weg. Sehr seltsam.


Guild Wars 2 hat mittlerweile ein dermaßen komplexes Währungssystem, dass nur noch MMORPG-Profis durchblicken.

WENN DIE ANGST DAS GELD AUFFRISST

Hyperinflation entsteht üblicherweise durch zwei Dinge: den Vertrauensverlust in die eigene Währung und die unkontrollierte Vermehrung der Geldmenge in einer Finanzwirtschaft. Zwischen 1914 und 1923 hatte Deutschland mit beiden Problemen zu kämpfen. Aufgrund der hohen Staatsverschuldung, der immensen Last der Reparationszahlungen nach dem ersten Weltkrieg und den daraus resultierenden, staatlich mit Geld unterstützten Streiks explodierte die Inflation hierzulande regelrecht. Da die deutsche Regierung das Problem mit dem Drucken von zusätzlichem Geld zu lösen versuchte, kostete 1 US-Dollar im November 1923 schließlich über vier Billionen Deutsche Papiermark. Erst durch eine umfassende Währungsreform konnte das Desaster wieder halbwegs repariert werden. Einen ähnlichen Fall machte in der virtuellen Welt das Videospiel *Gaia Online* durch. Eine Kombination aus unglücklichen Geschäftsentscheidungen seitens der Entwickler und … tja… Microtransaction-Gier sorgte hier dafür, dass die *Gaia*-Macher im Sommer 2014 anboten, 1.000 echte Dollar für gute Zwecke zu spenden – und zwar jedes Mal, wenn Spieler in *Gaia Online* insgesamt 60 Billionen (!) Ingame-Goldmünzen spendeten – nur um der ausufernden Goldreserven im Spiel irgendwie Herr zu werden. Zum Vergleich: Das Bruttoinlandsprodukt Deutschlands, also die Gesamtheit aller Waren und Dienstleistungen, die in unserem Land pro Jahr erwirtschaftet werden, betrug zur selben Zeit knapp 3,6 Billionen Euro. Anders ausgedrückt: Die *Gaia*-Entwickler baten um Spenden in Höhe von 15 Jahren Gesamtproduktion in Deutschland.



Eine Briefmarke für respektable 10 Milliarden Mark. Dafür könnte man heutzutage schon die eine oder andere Postkarte versenden.


Im November 1923 wurden Briefe mit Marken im Tausender-Bereich regelrecht tapeziert. Einen Monat später hätte das Porto trotzdem das Zehnfache gekostet.





Für Hundert Billionen Deutsche Papiermark bekam man im Herbst 1923 immerhin noch knapp 25 US-Dollar.

Preis für dieses Objekt in den Keller. Rissen die Spieler dem computergesteuerten Fachmann dagegen ebenjenen Typ von Gegenstand aus den Händen, stieg der Preis dafür ungebremst gen Himmel.

Mausklick-Millionär

Während nun also die erste Phase MMO-erfahrener Veteranen ihre Charaktere durch das Spiel schleuste, fiel schnell auf, dass sich in *Guild Wars* relativ leicht Gegenstände und damit viel Geld farmen ließ. Am besten waren dafür die Angriffszauber der Priesterklasse geeignet – man stellte sich als Kampfmönch einfach mitten in eine große Gruppe von Gegnern, aktivierte ein paar Runden lang heilige Schadensmagie und durfte sich dann des großen Reibachs erfreuen, den die gefällten Kreaturen hinterließen. Das einzige Problem dabei: Sollten die Profite möglichst groß ausfallen, musste man sich mit vielen Feinden gleichzeitig anlegen, was gar nicht gut für die Gesundheit des eigenen Charakters war. Zum Glück konnten sich Priester durch die richtige Kombination von Runen und Zaubern nahezu unverwundbar gegen direkte Angriffe machen. Und hier schlug dann die Stunde der virtuellen Wirtschafts-Tycoons! Das äußerst lukrative Gegner-Farming funktionierte nur mit bestimmten Runen. Diese wurden exklusiv von den zuvor angesprochenen NPC-Spezialhändlern verkauft, deren Preise sich wiederum direkt an der Nachfrage orientierten. Daher kauften die wirklich cleveren Spieler der ersten Stunde so viele der zum Spielstart noch günstigen Priester-Runen wie möglich. Weil danach jeder Item-Farmer diese Runen nicht nur wollte, sondern dringend brauchte, explodierten ihre Preise am Markt. Jeder, der sich zuvor mit ein paar Hundert der Runen eingedeckt hatte, wurde innerhalb weniger Wochen zum virtuellen Millionär – darunter auch der Autor dieser Zeilen. Geld wird es in MMORPGs immer geben, zu wichtig ist es als Motivationswerkzeug für die Spieler und zur Gestaltung einer glaubwürdigen virtuellen Welt. Daher gibt es auch immer Investitionsmöglichkeiten wie die in *Guild Wars*: Man muss nur die Augen offenhalten und ein Gespür für Wirtschaftstrends mitbringen.

Aufgepumptes Geld

In virtuellem Geld zu schwimmen, ist natürlich eine feine Sache. Es geht aber auch in die andere Richtung: Die größte Gefahr für moderne Finanzsysteme – und damit auch Videospielökonomie – ist die Inflation. Das bedeutet: Das vorhandene Geld wird weniger wert, weil im Markt ein Überangebot an Zahlungsmitteln vorhanden ist. Es gibt ganz einfach zu viel Kohle für zu wenig Gegenstände. Dadurch nimmt die Kaufkraft des Geldes ab, man erhält für dieselbe Menge an Geld weniger Objekte. Ganz besonders übel ist die sogenannte Hyperinflation. Hier wächst die


Selbst zwölf Jahre nach Release ist der Ektoplasma-Preis in *Guild Wars 1* noch stabil. Eine starke Währung!


Die Münzen in *Guild Wars 1* waren schon nach kurzer Zeit fast nur noch für Briefporto gut. Schade!

Hier seht ihr einen rücksichtslosen *TESO*-Spieler beim Anheizen der Inflation durch das Angeln wertvoller Fische.

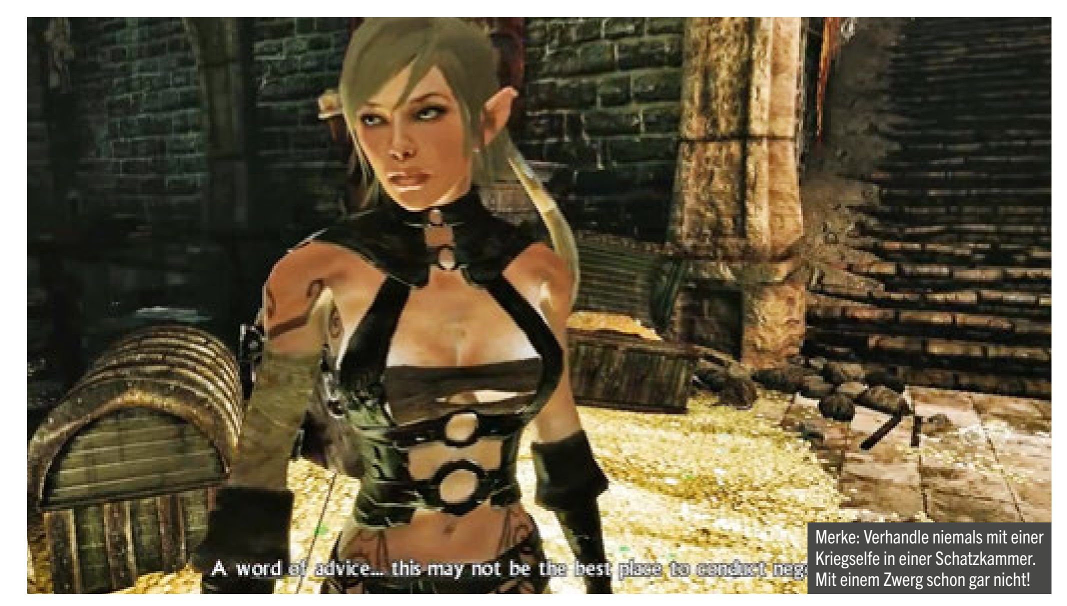
Menge an Zahlungsmitteln in einem Markt dermaßen schnell exponentiell an, dass Geld quasi über Nacht seine Funktion verliert. In Deutschland war das bereits einmal der Fall – und für die Bevölkerung eine Katastrophe, die nur mit einer kompletten Währungsreform beendet werden konnte. Wir haben euch zu diesem spannenden Stück unserer Geschichte einen kleinen Kasten namens „Wenn die Angst das Geld auffrisst“ zusammengestellt.

Und tschüss, Spielbalance!

Auch in einem Videospiel ist eine wertlos gewordene Währung ein echtes Problem: Einer der wichtigsten Motivationsfaktoren der virtuellen Welt bricht weg, weil finanzielle Belohnungen wertlos geworden sind. Sollte es dem Entwickler gelingen, alte Spieler zurück ins Boot zu holen, werden diese durch die neue Finanzlage direkt beim Wiedereinstieg frustriert. Der Handel mit NPCs kollabiert ebenfalls, da deren mit fixen Preisen versehene Waren praktisch keinen Gegenwert mehr besitzen. Verkaufen diese NPC-Händler dann zum Beispiel extrem mächtige Endgame-Zaubertränke, die sich Spieler einst nur sehr selten leisten konnten, kann das die komplette Spielbalance in die Knie zwingen. Schließlich schwimmen die Spieler nun in wertlosem Geld und können sich die trotzdem nicht teurer gewordenen NPC-Megatränke einschmeißen wie eine Packung Smarties.

Die Bank gesprengt

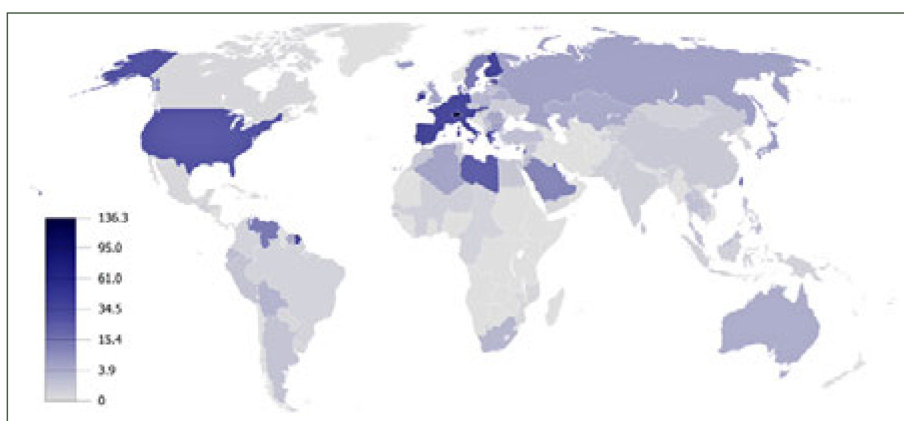
Der Handel der Spieler untereinander wird in MMORPGs mit galoppierender Hyperinflation dagegen gar nicht mal so sehr ein Problem. Die Spieler kommen hier einfach zu derselben Lösung, derer sich die Menschen auch bei realer Hyperinflation bedienen: einer Rückkehr zum geldlosen Tauschhandel. Auch hier liefert *Guild Wars* das nötige schlechte Beispiel ab. Die Hauptwährung wurde hier im Laufe des Spiels so wertlos, dass es technisch nicht möglich war, die hohen Geldbeträge für High-End-Gegenstände mit anderen Spielern zu handeln. Bei 100.000 Goldmünzen pro Überweisung war Schluss, auf höhere Transaktionen war *Guild Wars*’ Kommerzsystem offenbar nie ausgelegt. Für viele Waffen und Spezialgegenstände waren 100.000 Goldmünzen aber ein Tropfen auf den heißen Stein. Wollte man so ein Objekt also von einem anderen Spieler kaufen, musste man mehrere 100.000 Euro hintereinander überweisen, ohne etwas dafür zurückzubekommen. Schließlich konnte der Besitzer des begehrten Gegenstands sein Objekt ja nicht stückchenweise in das Handelsmenü stellen, sondern rückte das Teil erst mit der letzten Rate raus. Das war schlecht für den Käufer, konnte er doch sehr leicht auf einen Betrüger hereinfallen, der ihm nach bereits getätigter Zahlung von 90 Prozent des Kaufpreises das falsche oder einfach gar kein Item aushändigte. Es war auch schlecht für den Verkäufer, da dieses Misstrauen bei potenziellen Käufern etliche Transaktionen erschwerte. Also pfiffen die Spieler auf die eigentliche Währung und suchten sich dagegen eine alternative Zahlungsmethode: Ektoplasma. Das schleimige Zeug

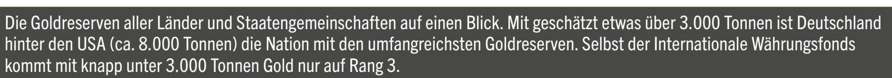


Merke: Verhandle niemals mit einer Kriegselfe in einer Schatzkammer. Mit einem Zwerg schon gar nicht!

EISERNE GOLDRESERVEN

Beinahe jeder hat das Wort „Goldreserven" schon einmal gehört, was genau das aber sein soll, wissen meist nur Finanzwirte, Bankiers und Co. Dabei ist es eigentlich schnell erklärt: Goldreserven ankern den Wert einer Währung, indem sie dem Nominalwert einer Banknote einen Bestandswert in Gold gegenüberstellen. Das Versprechen lautet: Wir stellen als Land eine bestimmte Menge Geld zur Verfügung, das wir zur Not in Gold umtauschen können. Das dämmt die Inflation ein, weil dadurch eine bestimmte Menge Geld nie weniger wert sein kann als eine bestimmte Menge Gold. Mittlerweile ist diese Verbindung in den meisten Industriestaaten ziemlich locker, bis in die 1970er-Jahre war sie dagegen noch als „Goldstandard" bekannt und ein wichtiges Wirtschaftsinstrument. Das System mit einer Wechselwährung zur Festigung der Hauptwährung funktioniert auch in Videospielen. In *Guild Wars 2* lassen sich etwa mit echtem Geld virtuelle Edelsteine erwerben, die im Spiel wiederum gegen Münzen getauscht werden können – die Hauptwährung in *GW2*. Den Wechselkurs dazu gibt es wie an der Börse unter www.gw2spidy.com/gem. Da der Wert von Münzen damit indirekt an den Wert von realen Euro gekoppelt ist, wird die Inflation im Spiel bekämpft. Auch das Science-Fiction-MMORPG *Eve Online* bedient sich eines ähnlichen Systems, hier hört die Wechselwährung auf den Namen „Plex". Mit diesem Finanzsystem lässt sich sogar ein *Eve*-Abonnement bezahlen. Schaut mal hier: https://secure.eveonline.com/plex.



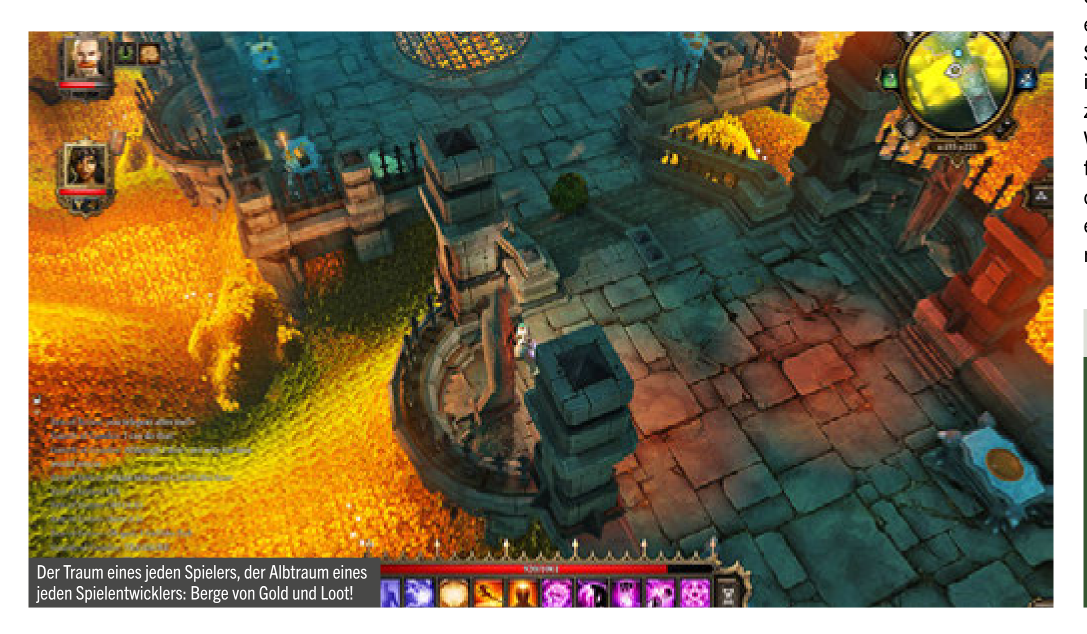

Die Goldreserven aller Länder und Staatengemeinschaften auf einen Blick. Mit geschätzt etwas über 3.000 Tonnen ist Deutschland hinter den USA (ca. 8.000 Tonnen) die Nation mit den umfangreichsten Goldreserven. Selbst der Internationale Währungsfonds kommt mit knapp unter 3.000 Tonnen Gold nur auf Rang 3.

Ein bisschen Kleingeld gefällig? So sieht ein Teil der Goldreserven der Federal Reserve Bank in New York aus. Die Angestellten dort dürfen das Edelmetall nur bei angelegten Spezialschuhen transportieren, um Verletzungen zu vermeiden: Ein fallen gelassener Barren wiegt etwa 13 Kilo.

war ein integraler Bestandteil für das Konstruieren von Endgame-Ausrüstung und daher bei erfahrenen Spielern sehr begehrt. Zudem ließ sich Ektoplasma einfach tauschen und erfreute sich relativ stabiler Preise – ähnlich wie Gold in unserer Welt. Das Ergebnis? Bereits nach einigen Monaten boten Spieler ihre Waren auf Marktplätzen nicht mehr für „500.000 Goldmünzen an", sondern für „100.000 Goldmünzen und 15 Ektos".

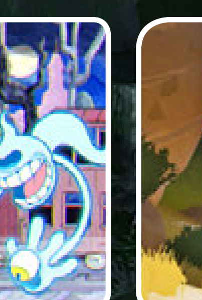
Freut euch, ihr seid pleite

Auch wenn die Spieler einen Weg finden, mit Hyperinflation in ihren Games umzugehen, sollte man das Problem am besten komplett vermeiden und als Entwickler für eine stabile Währung sorgen – andernfalls leiden viele essenzielle Aspekte eines Spiels, darunter nicht zuletzt die Glaubwürdigkeit einer virtuellen Welt. Die wichtigste Frage zur Vermeidung von Hyperinflation ist also: „Wenn eine Zunahme an Geld auch eine Zunahme an Inflation bedeutet, wo kommt dieses ganze zusätzliche Kohle dann eigentlich her?" Im wahren Leben obliegt das Drucken von Geld dem Staat oder einer Zentralbank, die sehr genau darauf achtet, wie viel Zahlungsmittel sie in einem Finanzsystem in Umlauf bringt – eben um grassierende Inflation zu vermeiden. Bei Videospielen, gerade bei MMORPGs, funktioniert das nicht. Hier druckt nur einer das Geld: die Spieler. Da Monster oder Daily Quests wiederholt in Angriff genommen werden können und entweder Geld oder verkaufbare Gegenstände als Belohnung hinterlassen, ist jeder respawnende Gegner und jede tägliche Mission in einem Videospiel eine kleine Gelddruckmaschine. Und da vor allem gesunde MMORPGs zahlreiche Gamer aussenden, um Monster und Quests zu erledigen, wird hier jeden Tag eine riesige Menge Kohle gedruckt! Da die aus dem Nichts entsteht – die Gegner tauchen schließlich ebenfalls immer wieder aus dem Nichts auf –, bläht sich die Menge des verfügbaren Kapitals in der Videospiel-Finanzwelt schnell massiv auf. Das bewährteste, wenn auch nicht perfekte Gegenmittel: das Versenken von Spielergeld ebenfalls im Nichts! Daher bezahlt ihr NPC-Schmiede für das Reparieren eurer beschädigten Rüstung, müsst im Auktionshaus eine Gebühr für das Einstellen von Gegenständen zum Verkauf an andere Spieler berappen oder löhnt jedes Mal ein paar Münzen, wenn ihr ein Schnellreisesystem verwendet. Solltet ihr also beim nächsten Mal in Grummelstimmung sein, weil ihr zu einem Respawn-Stein in eurem Wunsch-MMORPG reist und dafür ein paar Goldstücke loswerdet, denkt immer daran: Mit dem Verlust eurer virtuellen Barschaft tut ihr eurem geliebten Spiel etwas Gutes! ❑


Der Traum eines jeden Spielers, der Albtraum eines jeden Spielentwicklers: Berge von Gold und Loot!

BILDNACHWEIS





Indie-Highlights 2017

Gleich vormerken! Diese 33 Indies werden in diesem Jahr besonders spannend.

Von: Felix Schütz (fs), Peter Bathge (pb), Katharina Reuss (kr) und Matti Sandqvist (ms)

INHALT

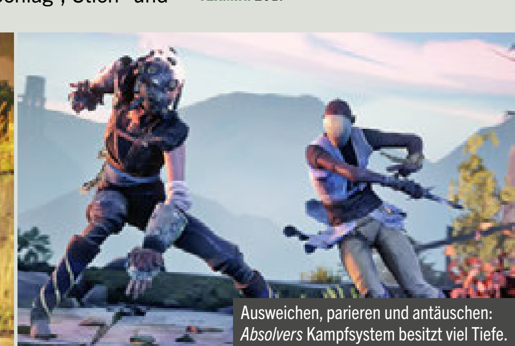
Nachdem wir in unserer letzten Ausgabe die besten Indie-Spiele 2016 vorgestellt und dafür viel positives Feedback von euch erhalten haben, folgt nun der nächste Teil: In unserem Special stellen wir 33 neue Highlights abseits des Mainstreams vor, die in diesem Jahr besonders interessant werden dürften. Freut euch auf einen bunten Mix aus Pixelkunst, Hardcore-Action, cleverer Strategie und bewegenden Geschichten! Natürlich werden wir all diese Titel im laufenden Jahr noch ausführlicher besprechen – zusammen mit den vielen anderen coolen Indie-Spielen, die es nicht unser Special geschafft haben oder die zum Teil noch gar nicht angekündigt sind. Ob jedes dieser Spiele am Ende auch ein Erfolg wird und wirklich Spaß macht? Bleibt abzuwarten! Doch eines ist sicher: Auch 2017 wird ein faszinierendes Jahr für „Indies". ❏

Absolver

Ein Online-Rollenspiel, bei dem statt Quests und Item-Sammelwut die hochkomplexen Kämpfe im Fokus stehen: *Absolver* ist eines der ungewöhnlicheren Projekte von Publisher Devolver und das will bei den Indie-Liebhabern was heißen! Nicht nur die reduzierte Optik ist gewöhnungsbedürftig, auch die Duelle gegen KI-Gegner oder menschliche Spieler heben sich wohltuend von der Konkurrenz ab. Schlagrichtung und Kraft gebt ihr am besten per Gamepad vor – neben den bloßen Fäusten sind in den Nahkämpfen auch Schwerter und filigrane Degen erlaubt. Ihr wählt aus vier grundsätzlichen Stilrichtungen und könnt jederzeit hin und her wechseln, um imposante Schlag-, Stich- und Tritt-Kombos aneinanderzuketten. Euer Move-Set stellt ihr dabei wie ein Kartendeck zusammen; mit zunehmenden Spielfortschritt erlernt ihr immer neue Techniken. Die zu meistern ist aber eine Herausforderung; *Absolver* erfordert „Skill". (pb)

ENTWICKLER: Sloclap
TERMIN: 2017

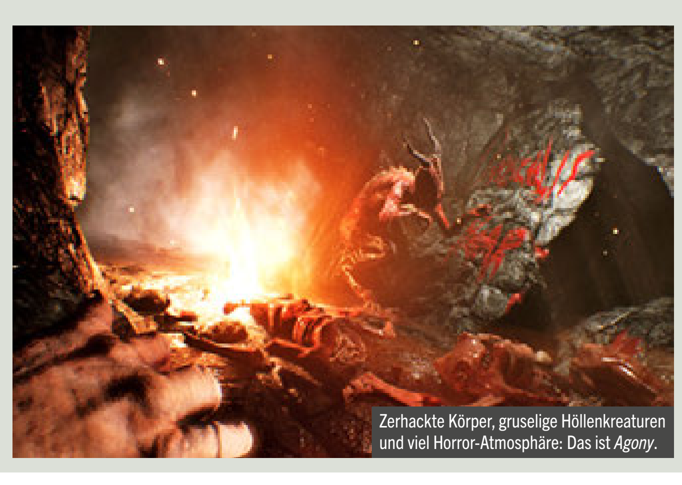

Ob ihr mit anderen Fechtern gegen KI-Gegner antretet oder PvP-Duelle anzettelt, ist eure Sache.


Ausweichen, parieren und antäuschen: *Absolvers* Kampfsystem besitzt viel Tiefe.

Agony

Vor dem Spielen bitte keine ausgedehnte Mahlzeit genießen: Beim Anblick der kranken Höllen-Fantasien von *Agony* könnte manchem Spieler schlecht werden. Als verdammte Seele seid ihr in der Ego-Perspektive unterwegs, sprecht mit NPCs und löst Adventure-typische Rätsel. Vor allem aber bestaunt ihr die ekelhafte Spielwelt mit ihren Wänden aus Zähnen und Türmen aus Fleisch. Auch vor toten Babys und anderen Widerwärtigkeiten schrecken die Indie-Entwickler nicht zurück. Kämpfe gibt es nicht, stattdessen hält der Spielcharakter per Tastendruck die Luft an und kauert sich zusammen, um an Dämonen vorbeizuschleichen. Wird man doch mal erwischt und der eigene Avatar zu Hackfleisch verarbeitet, schickt man seinen Geist auf die Suche nach einem neuen Wirtskörper. (pb)

ENTWICKLER: Mad Mind Studio
TERMIN: 2. Quartal 2017


Zerhackte Körper, gruselige Höllenkreaturen und viel Horror-Atmosphäre: Das ist *Agony*.

Aven Colony

Ein schicker City Builder trifft auf knackige Science Fiction: eine vielversprechende Mischung! In *Aven Colony* bauen wir eine florierende Kolonie auf einem fremden Planeten. Weil es der Atmosphäre der Alien-Welt an Sauerstoff fehlt, stecken alle unsere Gebäude unter Glaskuppeln und müssen mit Tunneln verbunden werden, damit unsere Kolonisten ihre Ziele erreichen. Neben Rohstoffen müssen wir auch genug Nahrung erzeugen, die Energieversorgung im Auge behalten und uns um die Bedürfnisse unserer Bewohner kümmern. Wechselnde Jahreszeiten, Blitzstürme, wuchernder Alien-Pilzbefall und riesige Sandwürmer bereiten uns dabei zusätzlich Kopfzerbrechen. *Aven Colony* ist bereits seit ein paar Monaten als Beta-Fassung spielbar, der Release im zweiten Quartal nähert sich mit Riesenschritten. Das fertige Spiel soll neben einer umfangreichen Kampagne auch einen Sandbox-Modus enthalten, ein Mehrspielerpart ist allerdings nicht geplant. *Aven Colony* wird von Mothership Entertainment entwickelt, einem vierköpfigen Team in Austin, Texas, das zuvor an Titeln wie *Fable 2*, *Metroid Prime 3* und *Star Wars: The Old Republic* gearbeitet hat. Erst kürzlich wurde bekannt, dass Team 17 als Publisher für das Spiel einspringt. (fs)

ENTWICKLER: Mothership Entertainment
TERMIN: 2. Quartal 2017

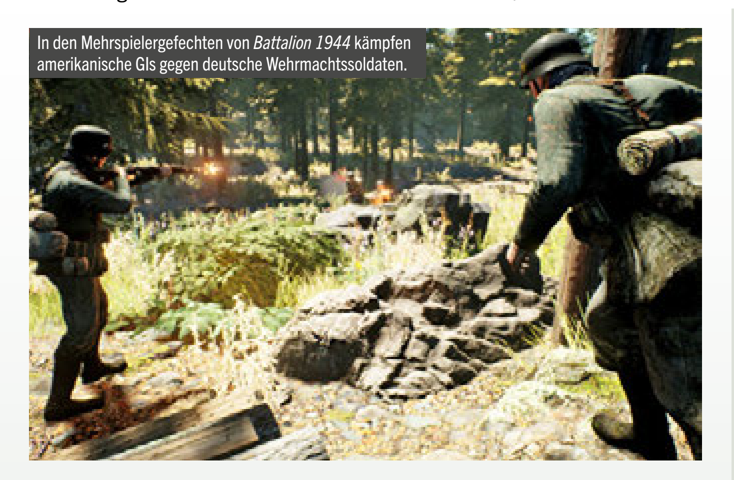

Die schöne Grafik dürfen wir frei aus jedem Winkel begutachten. *Aven Colony* nutzt die Unreal Engine 4.


Übersichtliche Overlays zeigen uns detailliert Wohnort und Arbeitsplatz der Bevölkerung an.

Battalion 1944

Nach etlichen Ego-Shootern mit einem Zukunftsszenario sehnen sich wieder viele Spieler nach dem wohl vertrautesten Setting des Genres: dem Zweiten Weltkrieg. Ein Indie-Studio names Bulkhead Interactive, das sich zu einem guten Teil aus ehemaligen Moddern und E-Sportlern formiert, will den Wunsch der Shooter-Enthusiasten erfüllen. *Battalion 1944* soll den Fans von Titeln wie *Medal of Honor* oder *Call of Duty* die Möglichkeit geben, wieder beinharte Multiplayer-Schlachten an der Normandieküste auszufechten – nur eben mit moderner HD-Optik und vielen weiteren Verbesserungen. Ebenso achten die Entwickler auf Authentizität und sind deshalb auch zu Orten berühmter Gefechte wie Sainte-Mère-Église gefahren, um den Mehrspielerkarten den letzten Feinschliff zu verpassen. Auch die Soundkulisse dürfte im Spiel stimmen, denn Bulkhead Interactive hat echte Waffen wie die Thompson-Maschinenpistole oder den Karabiner 98 für die Tonaufnahmen verwendet. Ob *Battalion 1944* tatsächlich eine Trendwende im Genre einleiten wird, davon werden wir uns ab Mai überzeugen – dann beginnt die Alpha-Phase. (ms)

ENTWICKLER: Bulkhead Interactive
TERMIN: Mai 2017 (Alpha-Start)


In den Mehrspielergefechten von *Battalion 1944* kämpfen amerikanische GIs gegen deutsche Wehrmachtssoldaten.

Battletech

Per Kickstarter finanzierte Rundentaktik von *Battletech*-Erfinder Jordan Weisman: Wir rüsten bis zu vier Mechs detailliert aus und führen sie durch fordernde Schlachten. Neben einer Story-Kampagne, die im Jahr 3025 spielt, gibt es auch einen Multiplayermodus. Harebrained Schemes hat zuvor *Shadowrun Returns* und zwei Sequels entwickelt. (fs)

ENTWICKLER: Harebrained Schemes
TERMIN: 2017


Anders als das actionlastige *Mechwarrior* setzt *Battletech* auf anspruchsvolle Rundentaktik.

Chasm

Schon lange der feuchte Traum vieler Metroidvania-Fans, soll *Chasm* in diesem Jahr endlich fertig werden. Zeit wird's! Immerhin stecken fast fünf Jahre Entwicklungszeit in dem Spiel, das bereits im Mai 2013 erfolgreich per Kickstarter finanziert wurde. *Chasm* setzt optisch auf einen hübsch gepixelten 16-Bit-Stil, soll spielerisch aber mit modernen Features auftrumpfen: Das 2D-Action-Adventure umfasst sechs riesige Zonen, die aus zufällig angeordneten, aber von Hand gemachten Levelbausteinen bestehen. Dadurch soll kein Durchgang dem nächsten ähneln. In den Dungeons finden wir natürlich neue Fähigkeiten, die uns weitere Bereiche zugänglich machen, außerdem können wir unseren Helden rollenspieltypisch aufleveln und mit jeder Menge Waffen, Rüstungen und Zauber ausstatten. (fs)

ENTWICKLER: Bit Kid, Inc.
TERMIN: 2017



Mit Retro-Optik und klassischem 2D-Gameplay eifert *Chasm* seinen großen Vorbildern *Metroid* und *Castlevania* nach.

Crosscode



Das Action-Rollenspiel im 16-Bit-Grafikstil entsteht bei einem jungen deutschen Team.

Ein achtköpfiges junges Entwicklerteam aus Saarbrücken steckt hinter diesem Projekt, das nicht nur Retro-Fans das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt: *Crosscode* ist ein waschechtes Action-Rollenspiel, das optisch auf den ersten Blick an SNES-Klassiker wie *Secret of Mana* erinnert. Hinter der schicken Pixel-Fassade steckt aber weitaus mehr als ein x-beliebiges JRPG: Wir spielen wir die junge Leah, die sich in das fiktive MMOG Crossworlds einloggt, um dort ihre Erinnerungen zu finden. Sie führt Dialoge mit Leuten in- und außerhalb des Spiels, löst vertrackte Puzzles und prügelt sich durch rasante Gefechte. Zu den Rollenspiel-Features zählen ein verzweigter Talentbaum, Levelaufstiege und Quests. Eine Early-Access-Fassung ist bereits verfügbar. (fs)

ENTWICKLER: Radical Fish
TERMIN: September 2017

Crossing Souls

Dass Devolver Digital einen Narren an den 1980er-Jahren gefressen hat, ist kein Geheimnis: Kaum ein Spiel zelebrierte den Retro-Style so wie *Hotline Miami*. Jedenfalls bis jetzt, denn auch mit *Crossing Souls* unterstützt der Publisher ein Action-Adventure, das unter anderem der Serien-Hit *Stranger Things* sowie altmodische Adventures und RPGs inspiriert haben. Kalifornien im Jahr 1986: Nachdem eine Gruppe Teenies im Wald ein Artefakt entdeckt, steht deren Welt Kopf. Chris, Charlie, Big Joe, Math und Kevin können fortan zwischen den Dimensionen wandeln. Doch auch das Militär hat Interesse an dem Fund! Ganz viel *Earthbound* und 1980er-Jahre-Ästhetik stecken in *Crossing Souls*, seine spielerischen Qualitäten stellt es in diesem Frühjahr unter Beweis. (kr)

ENTWICKLER: Fourattic
TERMIN: 2. Quartal 2017



Das Action-Adventure-RPG will das kalifornische Kleinstadtleben Mitte der 1980er einfangen.

Cuphead

Nein, dieses Spiel kommt nicht von Disney. Auch wenn es so aussieht wie ein Micky-Mouse-Cartoon aus den 1930er-Jahren. *Cuphead* ist ein Meilenstein der 2D-Animation – seit nunmehr schon knapp sieben Jahren, denn so lange schraubt Studio MDHR bereits an dem Jump & Run. Ähnlich wie Capybaras wunderschönes *Below* (das wir aufgrund ausbleibender Lebenszeichen schweren Herzens von dieser Liste gestrichen haben) begleitet die Vorfreude auf *Cuphead* manch einen Redakteur schon die halbe Karriere lang. Mitte 2017 wird es endlich soweit sein, großes Ehrenwort! Das fertige Spiel sollte ursprünglich fast ausschließlich Bosskämpfe beinhalten, zusammengehalten von einer Oberwelt mit Geheimnissen. Doch zuletzt gab es auch klassische Plattformer-Sequenzen zu sehen. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich dabei an Profis. Schön: Der Splitscreen-Modus erlaubt Partien zu zweit. Fraglich bislang, ob hinter der sensationellen Fassade auch genug spielerische Qualität schlummert. (pb)

ENTWICKLER: Studio MDHR
TERMIN: 3. Quartal 2017

Held Cuphead und Partner Mugman ballern aus allen Rohren und müssen Bullethell-Angriffen der Bosse ausweichen.



Knackige Kämpfe gegen solche Riesenviecher bilden den Kern der Free2Play-Spielerfahrung.

Wir können uns alleine oder im Koop mit bis zu drei Mitspielern in die Online-Partien stürzen.

Die Entwickler sind besonders stolz auf ihr wuchtiges, präzises Treffer-Feedback.

Dauntless

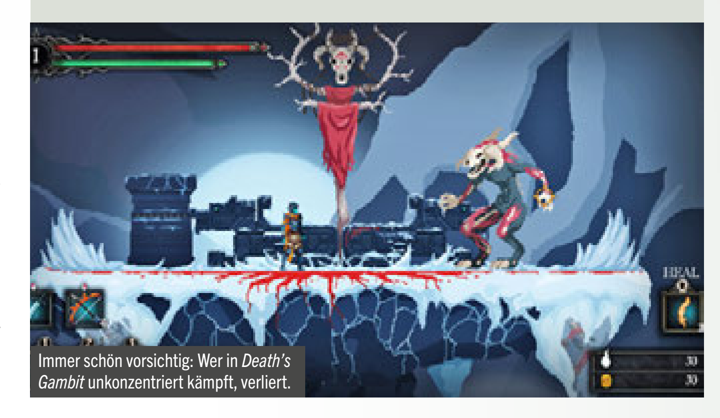
Das Erstlingswerk des kanadischen Studios Phoenix Labs, das 2014 von ehemaligen Mitgliedern von Bioware und Riot Games gegründet wurde. *Dauntless* ist ein Online-Action-RPG, zu seinen großen Vorbildern zählen *Monster Hunter* und *Dark Souls*. Es spielt in einer zersplitterten Fantasy-Welt, in der Bruchstücke der malerischen Landschaft wie Inseln in der Luft schweben. Dort machen bis zu vier Spieler gemeinsam Jagd auf gewaltige Kreaturen, die sich nur mit Geschick, Taktik und Teamplay erledigen lassen. Die Entwickler versprechen ein knackiges Kampfsystem mit großartigem Treffer-Feedback und eine motivierende Suche nach neuer Beute und Materialien, die in einem Craftingsystem zum Einsatz kommen. Das Spiel setzt auf ein Free2Play-Modell. (fs)

ENTWICKLER: Phoenix Labs
TERMIN: 2017

Death's Gambit

Death's Gambit schaut unverhohlen bei den Klassenbesten ab und trägt seine Liebe zu *Dark Souls* und *Shadow of the Colossus* offen zur Schau. Das Kampfsystem des 2D-Action-RPGs erfordert dementsprechend Konzentration, Timing und vorausschauendes Denken. Die Bosse füllen den ganzen Bildschirm und ihr müsst erst an den Biestern hinaufkraxeln, bevor ihr einen Treffer landen könnt. Der Tod gehört hier zum alltäglichen Geschäft. Nicht nur, weil ihr den Handlanger des Schnitters verkörpert, sondern auch weil der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern ist. Ob *Death's Gambit* auch ein paar eigene Ideen auf Lager hat oder sich zu sehr auf die Vorarbeit etablierter Größen verlässt, wird sich noch dieses Jahr zeigen. (kr)

ENTWICKLER: White Rabbit
TERMIN: 2017



Immer schön vorsichtig: Wer in *Death's Gambit* unkonzentriert kämpft, verliert.

Eitr

Stellt euch *Dark Souls* in isometrischer Ansicht mit 2D-Pixelgrafik vor; fertig ist *Eitr*. Gerade mal drei Mann arbeiten an dem Action-RPG. In der Story-Kampagne müsst ihr eure Angriffe auf Untote und riesige Bossmonster gut timen, sonst geht eurer Schildmaid die Ausdauer aus. In Kisten und bei besiegten Gegnern findet ihr neue Ausrüstung wie Schwert, Axt oder Sense. Erfahrungspunkte gibt es nicht, stattdessen kauft ihr mit sogenannter Gunst am Lagerfeuer (noch eine *Dark Souls*-Anspielung) Levelaufstiege – aber wer Gunst anspart, kriegt dicke Boni auf seine Attribute. Die Krux an der Sache: Beim Tod verfällt gesammelte Gunst. Eine haarige Angelegenheit! (pb)

ENTWICKLER: Eneme Entertainment
TERMIN: 2017

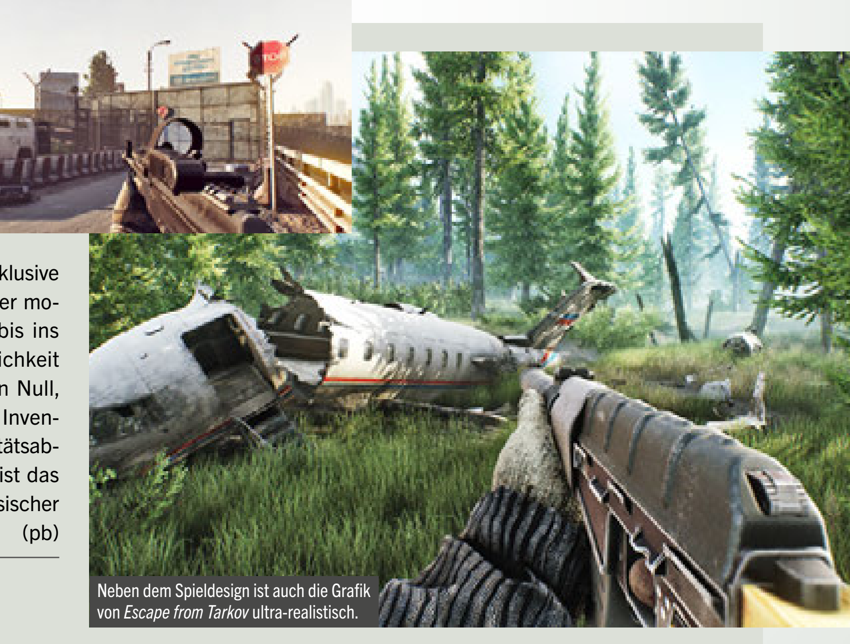


Im Gefecht pariert ihr mit Schild und Waffe oder weicht aus – das ist anspruchsvoll.

Escape from Tarkov

Der Multiplayer-Shooter erinnert in Sachen Atmosphäre, Spielwelt und Realismusgrad an die legendäre *S.T.A.L.K.E.R.*-Serie. Solo-Fans haben aber keine Freude an *Escape from Tarkov*. Zwar soll vermutlich 2018 ein Story-Modus mit Quests erscheinen, in der kostenpflichtigen Alpha-Version dreht sich aber alles um das kontextlose Sammeln von Loot und das Entkommen aus abgegrenzten Zonen. In denen lauern neben KI-Gegnern auch andere Spieler; genau wie in *DayZ* ist jeder Avatar zum Abschuss freigegeben. Fies: Wer abnibbelt, verliert seine Ausrüstung. Irre: Simuliert werden Wetter, Strahlung, Geräuschentwicklung und Verletzungen inklusive Trefferzonen; Hardcore-Spieler modifizieren ihre Schießeisen bis ins kleinste Detail. Die Zugänglichkeit tendiert entsprechend gegen Null, allein für die Bedienung des Inventars braucht es einen Universitätsabschluss. Ein Casual-Shooter ist das irre ambitionierte Projekt russischer Entwickler definitiv nicht! (pb)

ENTWICKLER: Battlestate Games
TERMIN: 2017 (Beta)



Neben dem Spieldesign ist auch die Grafik von *Escape from Tarkov* ultra-realistisch.

Everspace

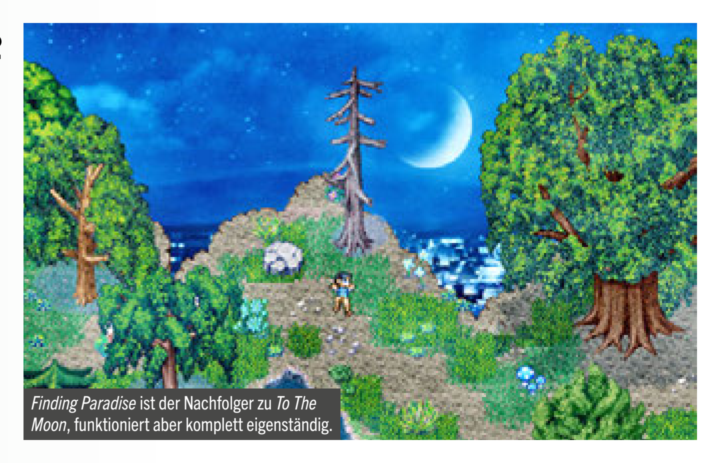
Lust auf Weltraum-Gefechte in schicker Grafik? Dann hätten wir was für euch. *Everspace* ist schon seit 2016 im Early-Access-Programm auf Steam oder direkt bei den Entwicklern erhältlich und kostet in dieser unfertigen, aber spaßigen Version rund 28 Euro. Wer zwischendurch einfach nur mal zehn Minuten vertrödeln will, wird in *Everspace* in dieser kurzen Zeitspanne bereits mehrere actionreiche Weltraum-Gefechte gegen KI-Piraten und Kopfgeldjäger bestritten haben. Weil das Ganze aber ein Rogue-like-Spiel ist, werdet ihr dabei zumindest zu Beginn häufig sterben, der Schwierigkeitsgrad ist hoch. Doch es gibt gute Nachrichten für Permadeath-Weicheier: Verdiente Credits, freigeschaltete Skills sowie Blaupausen für Schiffs-Upgrades dürft ihr in euer nächstes virtuelles Leben übernehmen! Außerdem setzt sich die Hintergrundgeschichte durch nach dem Abnibbeln eingespielte Tagebuch-Schnipsel langsam zusammen. Dementsprechend ergibt dann auch die Meldung Sinn, die beim Ableben eurer Spielfigur auf dem Bildschirm erscheint: „Herzlichen Glückwunsch! Du bist tot!“. (pb)

ENTWICKLER: Rockfish Games
TERMIN: 2. Quartal 2017


Die Ballereien sind unkompliziert wie in *Freelancer*, gespielt wird aus der Third-Person- oder Cockpit-Perspektive.

Finding Paradise

Der Nachfolger zum viel beachteten Indie-Hit *To The Moon*, der 2011 für Aufsehen gesorgt hat, folgt dem gleichen Konzept wie der erste Teil der Reihe. Erneut spielen wir zwei Ärzte, die einem sterbenden Patienten dabei helfen, seine Erinnerungen nochmal zu erleben, um ihm an Ende seinen Herzenswunsch zu erfüllen – bevor er schließlich seinen letzten Atemzug tut. Auch *Finding Paradise* soll eine traurige, ergreifende Erfahrung werden und setzt genauso wie sein Vorgänger auf den Look altmodischer JRPGs aus der 16-Bit-Ära. Obwohl sich *To The Moon* und *Finding Paradise* die gleiche Welt und Grundidee teilen, versprechen die Entwickler, dass man beide Adventures völlig unabhängig voneinander spielen und verstehen kann. Vielmehr könnte man die Spiele auch in umgekehrter Reihenfolge spielen und hätte immer noch das gleiche Erlebnis. (fs)


Finding Paradise ist der Nachfolger zu *To The Moon*, funktioniert aber komplett eigenständig.

ENTWICKLER: Freebird Games
TERMIN: 2017

Frostpunk

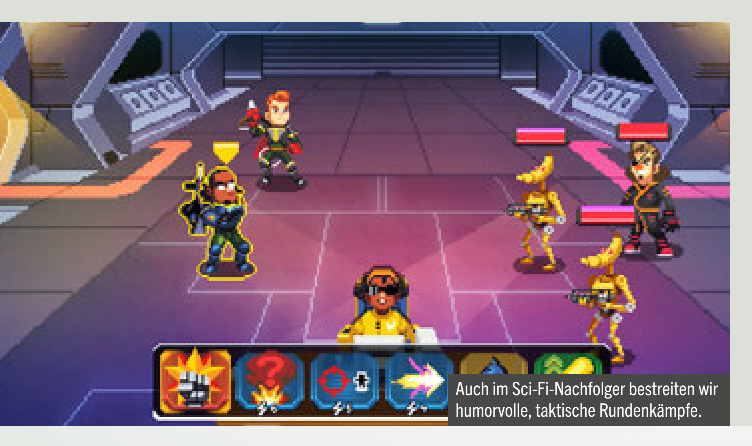
Mit *This War of Mine* (2014) erschuf 11 Bit Studios eines der intelligentesten und bedrückendsten Indie-Spiele der letzten Jahre. *Frostpunk* ist das nächste Projekt des polnischen Teams und es soll erneut ein anspruchsvolles Spiel für ein erwachsenes Publikum werden. Viel ist noch nicht bekannt: *Frostpunk* spielt in einer komplett zugefrorenen Welt, die Menschheit trotzt der Eiseskälte nur mithilfe von dampfbetriebenen Maschinen. 11 Bit Studios will die Frage ergründen, wie weit sich eine Zivilisation wandeln muss, um zu überleben – der Spieler soll dabei mit ernsten Fragen über Moral konfrontiert werden. Wie sich das spielt, weiß noch niemand. Die Entwickler versprechen aber ein umfangreicheres, aufwendigeres Werk als *This War of Mine*. Dazu wurde auch das Team, das zum Teil von ehemaligen CD-Projekt-Mitgliedern gegründet wurde, deutlich aufgestockt. (fs)

ENTWICKLER: 11 Bit Studios
TERMIN: 2017


Frostpunk soll ein wesentlich größeres, ambitionierteres Spiel werden als *This War of Mine*.

Galaxy of Pen & Paper

Mit *Knights of Pen and Paper* haben die brasilianischen Behold Studios vor vier Jahren einen beachtlichen Indie-Erfolg hingelegt. Am weniger beliebten Nachfolger war das Team dagegen nicht mehr beteiligt, denn heute wissen wir: Die Brasilianer waren da bereits mit den Arbeiten an ihrem nächsten Streich *Galaxy of Pen and Paper* beschäftigt. Auch der geistige Nachfolger soll eine gut gelaunte Hommage an die Rollenspiel- und Nerdkultur werden, diesmal allerdings im Weltall. Wir stellen erneut eine Gruppe aus verschiedenen Klassen und Rassen zusammen, rüsten unsere Truppe mit Waffen und Panzerung aus und erkunden eine fremde Galaxie. Viele neue Features wie Raumkämpfe, Planetenerkundung oder Quest-Entscheidungen mit deutlicheren Auswirkungen sollen das Spiel von dem Erstling abheben und mehr Tiefgang bieten. Zudem wird *Galaxy of Pen and Paper* nun primär für PC und Mac entwickelt, während der Vorgänger noch klar auf Smartphones und Tablets zugeschnitten war. (fs)

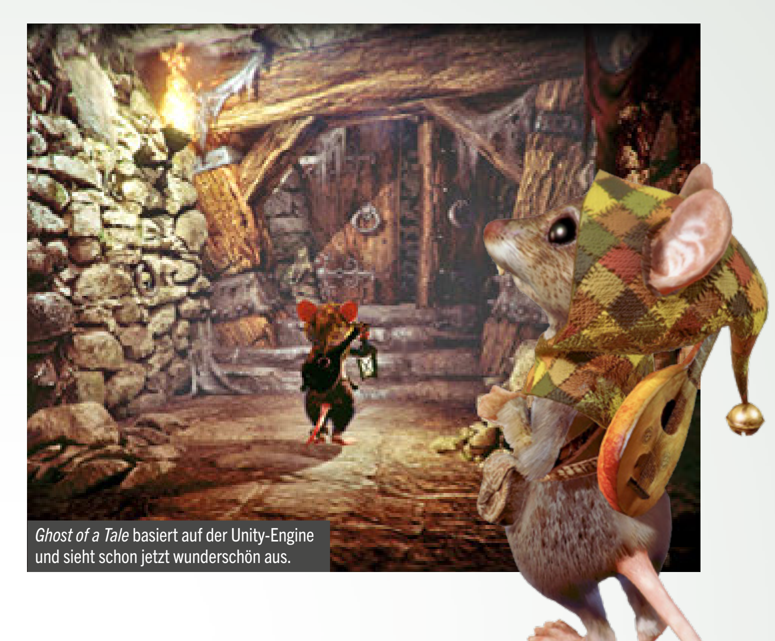

Auch im Sci-Fi-Nachfolger bestreiten wir humorvolle, taktische Rundenkämpfe.

ENTWICKLER: Behold Studios
PREIS: 2017

Ghost of a Tale

Ein einzigartiges Stealth-Abenteuer! Denn in *Ghost of a Tale* spielen wir keinen Ninja oder Attentäter, sondern eine umwerfend niedliche Maus. Mit dem kleinen Nager, der auf den Namen Tilo hört, flitzen wir durch ein mittelalterliches Gemäuer, das von bösartigen Ratten in Rittermontur bewacht wird. Kämpfe fallen für Tilo flach, er muss stattdessen ungesehen und lautlos durch die Gänge schleichen. Wird die Heldenmaus entdeckt, versteckt sie sich in der nächstbesten Truhe, bis die Gegner vorbeigezogen sind. Tilo findet unterwegs Gegenstände, die er für Questgeber oder kleine Rätsel benötigt, außerdem kann er Kleidungsstücke anlegen, die seine Fähigkeiten verbessern. *Ghost of a Tale* wird überwiegend von nur einer Person entwickelt, was man der Grafik aber nicht anmerkt: Die detailliert texturierten Umgebungen sind fantastisch ausgeleuchtet und die Charaktere wurden liebevoll animiert! Mit der wundervollen Optik kann das Gameplay zwar noch nicht ganz mithalten, doch das kann sich bis zum Release noch ändern – also unbedingt im Auge behalten! (fs)

ENTWICKLER: SeitCG
TERMIN: 2017



Ghost of a Tale basiert auf der Unity-Engine und sieht schon jetzt wunderschön aus.

Hand of Fate 2

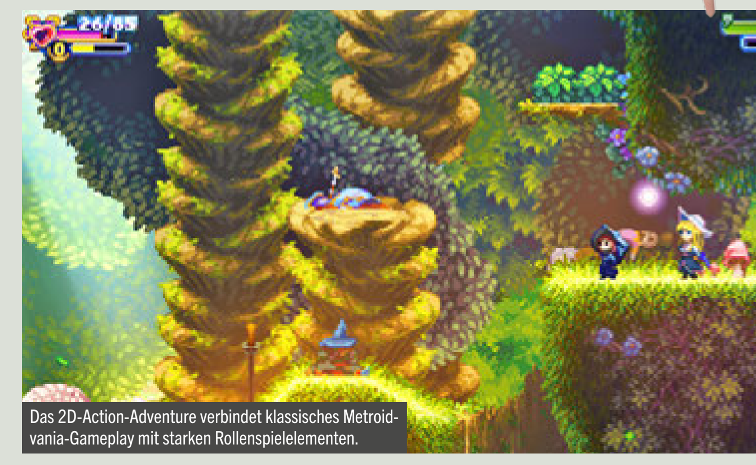
Auch wenn es noch ein wenig an der Ausführung haperte, war es doch eine der coolsten Spielideen 2015: *Hand of Fate* ließ uns an einem diabolischen Kartenspiel teilnehmen, stets unter der Leitung des mysteriösen, fantastisch vertonten Dealers, der uns markant durch das Abenteuer führte. Jede neu aufgedeckte Spielkarte war ein Ereignis: Manche starteten Minigames, andere erzählten kleine Geschichten, in denen wir Entscheidungen treffen mussten. Hin und wieder brachten sie uns Gold, Nahrung oder eine neue Waffe ein. Und gelegentlich zwangen uns die Karten auch zu kämpfen – dazu wechselte das Spiel in einen schicken 3D-Action-Modus, in dem wir Untote, Monster und anderes Fantasygesocks verdroschen. All diese Elemente sollen in *Hand of Fate 2* zurückkehren, allerdings in stark verbesserter Form und mit wesentlich hübscherer Grafik. Die Entwickler versprechen außerdem eine völlig neue Meta-Spielebene für den Kartenmodus und die Möglichkeit, Begleiter-NPCs anzuheuern, die uns in den Kämpfen gegen die neuen Gegnertypen zur Seite stehen. Auch soll es wesentlich mehr Ausrüstung und Abwechslung geben. (fs)

ENTWICKLER: Defiant Development
TERMIN: 2017



Genau wie im Vorgänger transportieren uns manche Karten in kleine Action-Arenen.

Heart Forth, Alicia



Das 2D-Action-Adventure verbindet klassisches Metroidvania-Gameplay mit starken Rollenspielelementen.

Wenn es um Metroidvanias geht, zählt *Heart Forth, Alicia* neben *Chasm* zu den großen Hoffnungsträgern in diesem Jahr. Das wunderschön gepixelte 2D-Abenteuer im 16-Bit-Stil hat eine lange Entwicklung mit vielen Verschiebungen hinter sich. Mitte 2017 soll es aber nahezu vollständig sein – erst dann wollen die Entwickler mit einem finalen Release-Zeitraum rausrücken, wir rechnen daher nicht vor dem dritten Quartal mit dem Spiel. Doch das lange Warten dürfte sich lohnen: *Heart Forth, Alicia* verspricht eine dichte Story, eingebettet in eine liebevoll designte 2D-Welt. Die ist natürlich vollgestopft mit Geheimnissen und nützlichen Upgrades, welche die Fähigkeiten unserer Heldin, der Zauberin Alicia, verbessern. Hinzu kommen allerlei Rollenspielelemente wie Nebenquests und ein Inventar, über das wir gesammelte Ausrüstung anlegen. (fs)

ENTWICKLER: Alonso Martin
TERMIN: 3. Quartal 2017

Hob

Die *Torchlight*-Macher haben genug von Hack & Slays: *Hob* wird ein Action-Adventure, das ohne ein Wort Text oder Sprache auskommt. Der Spieler muss selbst herausfinden, wer sein Alter Ego ist und was für eine Aufgabe ihn in der farbenfrohen Spielwelt erwartet. Vorbilder sind *Zelda*, *Journey* und *Metroid Prime*. Im Spielverlauf findet ihr neue Werkzeuge, mit denen ihr in bis dahin unzugängliche Regionen vorstoßt. Mit dabei: Kämpfe gegen feindselige Kreaturen sowie häufige Umgebungs-Puzzles. (pb)

ENTWICKLER: Runic Games
TERMIN: 2017



Die Story von *Hob* soll ohne Worte auskommen, dafür gibts einen traumhaften Soundtrack.

Hollow Knight

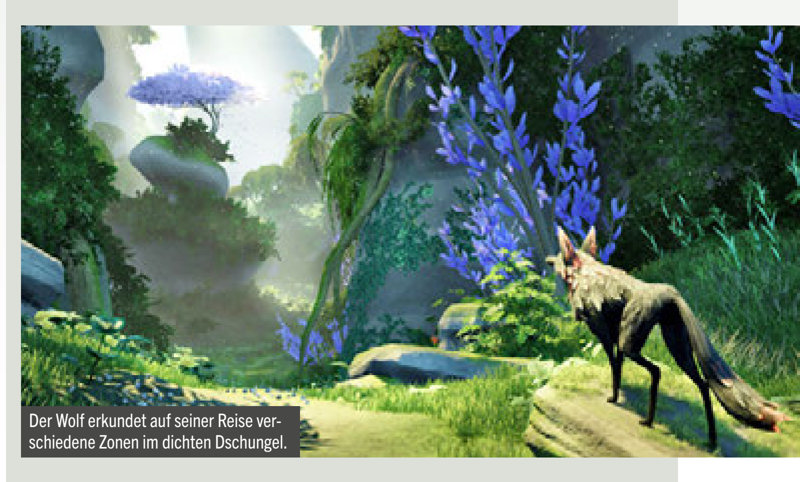
Jahr für Jahr gibt es einige 2D-Sidescroller, die uns mit toller Optik, präzisem Gameplay und faszinierendem Design besonders in Erinnerung bleiben. 2017 will *Hollow Knight* eines dieser Spiele sein! Das wunderschön handgezeichnete 2D-Action-Adventure spielt in einem unterirdischen, verfallenen Königreich, das wir komplett auf eigene Faust erforschen. Die Ruinen und Höhlen sind bevölkert von monströsen Insektenwesen – mehr als 130 Gegner und 30 Bosse soll das Spiel bieten. Unterwegs lernen wir eine Vielzahl an Charakteren kennen und finden natürlich allerlei neue Waffen, Fähigkeiten und Upgrades, dank derer wir gegen härtere Gegner antreten und neue Levelbereiche erschließen können. Im Grunde erfüllt *Hollow Knight* damit alle Kriterien für ein typisches Metroidvania, auch wenn die Entwickler den Begriff sorgsam vermeiden. Allerdings nennen sie Spiele wie *Metroid*, *Zelda 2* und *Faxanadu* als ihre großen Vorbilder für *Hollow Knight* – womit klar sein dürfte, dass uns weit mehr erwartet als nur ein klassisches Jump & Run. (fs)

ENTWICKLER: Team Cherry
TERMIN: 2017



Manche Insektenwesen muten wie riesige Ritter an. Links daneben: der unscheinbare Held.

Lost Ember



Der Wolf erkundet auf seiner Reise verschiedene Zonen im dichten Dschungel.

Die majestätische Tempelstadt Machu Kila ist nicht mehr. Die Natur hat das Terrain zurückerobert, statt Menschen tummeln sich Pflanzen, Tiere und Pilze in den Ruinen. Einer der Anwohner ist ein Wolf, der Protagonist von *Lost Ember*. Bei Meister Isegrim handelt es sich um weitaus mehr als um einen herkömmlichen Pelzträger, denn er wird von einem Geist begleitet, der ihm die Fähigkeit verleiht, Besitz von anderen Tieren zu ergreifen. Die Herkunft des Geistes ist mit der Stadt Machu Kila verknüpft, und so zieht das Duo los, um mehr über das Schicksal der einstigen Metropole zu erfahren. Das Hamburger Team hinter *Lost Ember* möchte weitaus mehr bieten als nur ein hübsches Dschungel-Diorama, durch zahlreiche unterschiedliche Tier- und somit Fortbewegungsarten erlebt man das virtuelle Dickicht auf ganz verschiedene Weisen. Zig Preise hat das unter anderem an *Abzû* erinnernde Indie-Kleinod bereits eingeheimst. Passend: Einen VR-Modus wird es auch geben. (kr)

ENTWICKLER: Mooneye Studio
TERMIN: 2017

Mount and Blade 2: Bannerlord

Die eigenwillige Mischung aus Action-Rollenspiel, Strategie und Mittelalter-Simulation soll die unter Fans verehrte Serie technisch aufmöbeln und zugänglicher machen. Jeder Soldat auf dem Schlachtfeld und jede wichtige Persönlichkeit hat ein eigenes KI-Verhalten und verfolgt eigene Ziele. Im Gegensatz zu *Dragon Age* oder *The Witcher* steht euer Held nicht unbedingt im Fokus; er ist nur ein kleines Zahnrad in einer riesigen Welt, die sich unabhängig und in Echtzeit verändert. Es ist an euch, in dieser Sandbox eure eigenen Geschichten zu schreiben – mit Belagerungen, Diplomatie, Schmiedekunst und Permadeath. Auch Online-Gefechte sind möglich. (pb)

ENTWICKLER: Tale Worlds Entertainment
TERMIN: 2017



Abseits von einigen Story-Quests und dem Tutorial macht euch *Bannerlord* nur wenige Vorgaben, was ihr in der Spielwelt anstellen dürft.

Perception

Ein storylastiges Horror-Adventure aus der Ego-Perspektive, allerdings mit einem raffinierten Twist: Wir spielen eine blinde Frau, die ihre Umgebung dank ihres extrem feinen Gehörs als pulsierende Silhouetten wahrnehmen kann. So erkunden wir ein unheimliches Anwesen, in dem wir Geheimnisse aufdecken und uns dabei vor einer bösartigen Präsenz in Acht nehmen müssen. (fs)

ENTWICKLER: The Deep End Games
TERMIN: 2017



Geräusche lassen Umgebungsobjekte bläulich schimmern und pulsieren – das erinnert stilistisch etwas an den Film *Daredevil* (2003) mit Ben Affleck.

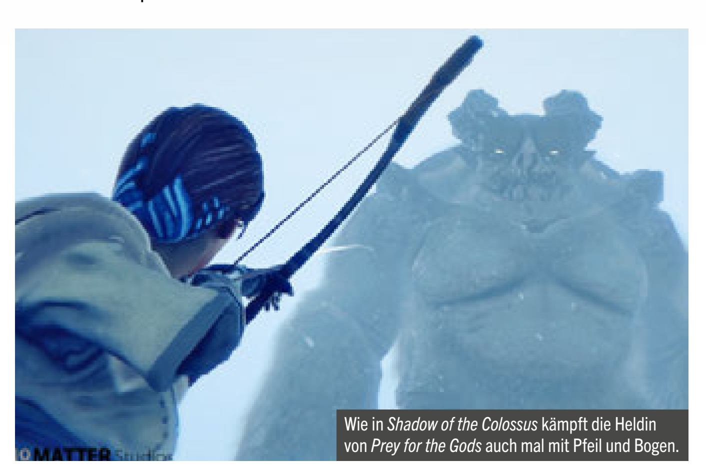
BONFIRE STUDIOS

Noch hat Bonfire kein Spiel angekündigt. Trotzdem sollte man sich den Namen vormerken! Das kalifornische Studio wurde nämlich von Blizzard-Veteranen wie Rob Pardo (Lead Designer von *World of Warcraft* und *Warcraft 3*), Nick Carpenter (zuständig für Blizzards Rendervideos) und Josh Mosqueira (Game Director für *Diablo 3: Reaper of Souls*) gegründet. Von denen werden wir noch hören!

Prey for the Gods

Für alle Playstation-Jünger unter uns dürfte *Shadow of the Colossus* ein Begriff sein. In dem rund zehn Jahre altem PS2-Spiel der japanischen Entwicklerlegende Fumito Ueda galt es, riesige Bossgegner zu erklimmen und anschließend ihre Schwachpunkte anzugreifen. Das über Kickstarter finanzierte Spiel *Prey for the Gods* will in die gigantischen Fußstapfen des Meisterwerks treten und sogar noch ein wenig mehr bieten: Wir schlüpfen in die Haut einer einsamen Heldin, die ähnlich wie in einem Survival-Spiel eine Insel erkundet und so dem Geheimnis des ewigen Winters auf die Schliche kommt, der die Welt von *Prey for the Gods* im Griff hat. Dazu soll es neben kolossalen Bossfights auch Kämpfe gegen kleinere Monster geben, denen das PS4-exklusive Action-Spiel *Bloodborne* als Vorlage dient. (ms)

ENTWICKLER: No Matter Studios
TERMIN: Dezember 2017


Wie in *Shadow of the Colossus* kämpft die Heldin von *Prey for the Gods* auch mal mit Pfeil und Bogen.

Pyre


Die bunten Fantasy-Kämpfe von *Pyre* erinnern in den Grundzügen an ein Ballspiel.

Supergiant Games (*Bastion*, *Transistor*) bleibt sich treu und schlägt auch für sein drittes Spiel *Pyre* ungewohnte Wege ein. Das dialoglastige Abenteuer setzt auf einen detailverliebten Comic-Stil und rückt drei Charaktere – einen jungen Mann, eine gehörnte Frau und einen sprechenden Hund – in den Mittelpunkt. Wir übernehmen die Rolle einer vierten Figur, die sich gemeinsam mit dem Trio durch eine trostlose Einöde schlägt. Kämpfe erinnern – so skurril es klingen mag – an eine Art Basketball: Wir müssen mit einer der drei Figuren eine magische Kugel aufheben und sie in eine Flammensäule der feindlichen Seite befördern, während die Gegenspieler versuchen, uns aufzuhalten. Irre Idee, aber wir sind noch skeptisch, ob das ungewöhnliche Konzept den Geschmack der Masse trifft. (pb)

ENTWICKLER: Supergiant Games
TERMIN: 2017

Rime

Idyllische Umgebungen à la *The Witness* und ein Verzicht auf allzu deutliche Story-Präsentation wie man ihn sonst nur aus den Playstation-Spielen *Ico* oder *The Last Guardian* kennt: *Rime* hat klare Vorbilder. In der Rolle eines Jungen werden wir an den Strand einer pittoresken Insel gespült und müssen uns dort mit Riesengeiern und mysteriösen Schattenwesen herumschlagen. Aber nur im metaphorischen Sinn: Kämpfe sind nicht vorgesehen, stattdessen gibt es abwechslungsreiche Umgebungspuzzles und Klettereinlagen wie in *Tomb Raider*. Das macht schon jetzt einen ausgezeichneten Eindruck; *Rime* könnte einer der großen Indie-Hits 2017 werden. (pb)

ENTWICKLER: Tequila Works
TERMIN: Mai 2017


In *Rime* gibt es kein klassisches Storytelling; auf die Geschichte müsst ihr euch selbst einen Reim (haha!) machen.

Scorn

Scorn scheint geradewegs dem kranken Hirn des *Alien*-Künstlers H.R. Giger entsprungen zu sein. Ganz ohne Interface erforscht ihr eine surreale Welt, die selbst der Star des Spiels ist – die organischen, nicht-linear aufgebauten Levels sollen nach dem Willen von Entwickler Ebb Software einen ganz eigenen Charakter haben. Ob es daneben eine klassische Story mit Helden und Bösewichten gibt? Unbekannt! Das Action-Adventure wird außer Puzzles auch Waffen und Kämpfe enthalten und soll in zwei Episoden erscheinen. Part 1 ist für 2017 geplant. Nach einer gescheiterten Kickstarter-Kampagne im Jahr 2014 konnte das serbische Studio die Finanzierung durch Investoren sichern, seit Februar 2015 befindet sich *Scorn* in Entwicklung. Kurios: Schon jetzt schließen die Macher jegliche Nachfolger, DLCs oder Add-ons aus. (pb)

ENTWICKLER: Ebb Software
TERMIN: 2017 (Episode 1)


Organische Waffen und Fleisch-Korridore werden mit der Unreal Engine 4 dargestellt.


Das Design erinnert stark an die bizarren Werke des legendären Schweizer Künstlers H.R. Giger.

Sundered


Sundered setzt auf zufällig angeordnete Levels und handgezeichnete 2D-Grafik.

Die Macher des Indie-Actionspiels *Jotun* wenden sich für ihr nächstes Projekt einem anderen Genre zu: *Sundered* zählt zu der immer beliebter werdenden Gattung der Metroidvanias und präsentiert sich als aufwendig handgezeichnetes 2D-Action-Adventure. Wir spielen darin den fein animierten Helden Eshe, der eine feindselige Fantasy-Welt erkundet und sich in einem riesigen Labyrinth aus Höhlen und Gängen wiederfindet. Die Anordnung der Levels ist nur zum Teil vorgegeben, viele Bausteine ordnet das Spiel zufällig an. Auch die Gegner tauchen dynamisch auf und machen Jagd auf Eshe, der durch Kämpfe Erfahrung sammelt und neue Fähigkeiten und Upgrades in einem Talentbaum freischaltet. Wenn Eshe korrumpierte Relikte findet oder sie von den riesigen Bossen erbeutet, kann er zudem wählen, ob er einen Teil seiner Menschlichkeit opfert, um stärker zu werden – das soll zu unterschiedlichen Endsequenzen führen. (fs)

ENTWICKLER: Thunder Lotus Games
TERMIN: Juli 2017

Tacoma

Gone Home im Weltraum: Das Adventure soll euch erneut am Leben virtueller Figuren teilhaben lassen, indem ihr deren Aufzeichnungen durchstöbert. Diesmal findet das aber im Jahr 2088 in einer verlassenen Raumstation statt und über das Schicksal der Crew werdet ihr mittels Hologramm-Aufnahmen vergangener Ereignisse informiert. In der Rolle der Technikerin Amy Ferrier könnt ihr diese interaktiven Erinnerungen vor- und zurückspielen. Das ist auch oftmals nötig, um die genaue Sequenz der Ereignisse auszubaldowern. Klassische Rätsel dürft ihr aber wie schon bei *Gone Home* vom selben Studio nicht erwarten. Dafür gleitet ihr in eurem Astronautenanzug ab und zu durch die Schwerelosigkeit. Huiii! (pb)

ENTWICKLER: Fullbright
TERMIN: 2017


An sogenannten Augmented-Reality-Checkpoints seht ihr ein Echo der Stationsbewohner.

Tower 57

Wer gerne mal den halben Level in Schutt und Asche legt, der sollte *Tower 57* vom Berliner Indie-Team Pixwerk unbedingt im Auge behalten: Das Actionspiel inszeniert lupenreine Twin-Stick-Action in prächtiger 16-Bit-Retro-Kulisse! *Tower 57* spielt in einer dystopischen Dieselpunk-Welt, in der sich die Zivilisation in sogenannte Megatürme zurückgezogen hat. Einen davon müssen wir infiltrieren – dazu wählen wir aus sieben Charakteren, die unterschiedliche Skills und Waffen besitzen. Die Levels enthalten reichlich zerstörbare Elemente und sollen obendrein viel Abwechslung bieten: Neben futuristischen Anlagen sind wir auch in Gebäuden mit schickem Art-Deco-Stil, Dschungelwelten, Kanalisationen und mehr unterwegs. (fs)

ENTWICKLER: Pixwerk
TERMIN: 2017



Retro-Action in Reinkultur: *Tower 57* inszeniert Twin-Stick-Geballer wie in Amiga-Zeiten.

We Happy Few

Große Fortschritte konnte man zuletzt bei *We Happy Few* beobachten: Die kanadischen Entwickler Compulsion Games haben die Early-Access-Version kräftig überarbeitet, viele Fehler beseitigt und neue Funktionen eingefügt. Das ist prima, weil das verrückte Survival-Spiel nun deutlich runder wirkt und mehr mit seinen Stärken glänzen kann: In *We Happy Few* sind wir in der retrofuturistischen Stadt Wellington Wells unterwegs, in der die Bewohner der Glücksdroge Joy verfallen sind. Wir müssen die prozedural generierten Stadtumgebungen erkunden, nützliche Items bergen, Grundbedürfnisse wie Hunger und Müdigkeit im Blick behalten und Quests für NPCs lösen, um aus der Horror-Kommune zu fliehen. Action ist dabei zwar eine Option, aber in vielen Fällen nicht die beste Wahl: *We Happy Few* wird also kein typischer Shooter! (fs)


Weil wir die Droge Joy verweigern, werden wir von der durchgedrehten Gesellschaft gejagt.

ENTWICKLER: Compulsion Games
TERMIN: 3. Quartal 2017

MEHR INDIES!

Euer persönliches Indie-Highlight 2017 war nicht in dieser Liste dabei? Keine Panik! Natürlich können diese Seiten nur einen Bruchteil des riesigen Ansturms an Indie-Spielen abbilden, der uns 2017 bevorsteht: Bei unseren Recherchen haben wir locker 100 spannende Titel ausgemacht – um die alle vorzustellen, bräuchten wir im Grunde ein eigenes Heft! Weil das den Rahmen dieses Specials also komplett gesprengt hätte, werden wir die Spiele, die es diesmal nicht in unserer strenge Auswahl geschafft haben, in Kürze in einem großen Online-Special auf www.pcgames.de vorstellen.


4NETPLAYERS
• Gameserver • Teamspeak-Server •
ARK
SERVER
TRAFFIC-FLATRATE
BIS ZU 64 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END-HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€/MONAT
CONAN EXILES
SERVER
ÜBERLEBE! BAUE! HERRSCHE!
VON 8 BIS 80 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€ / MONAT
teamspeak 3
SERVER
5 BIS 500 SLOTS MÖGLICH
OFFIZIELLER ATHP-HOSTER
SERVER SOFORT ONLINE
INKL. TS3MUSICBOT FÜR MUSIK
AB 2,39 €/MONAT
WWW.4NETPLAYERS.DE
Ein Produkt der computec MEDIA